64大相撲

数ある世界のスポーツ競技の中でも有数の歴史を持つ"相撲"。
日本の国技にふさわしいその伝統と格式は、宮中の行事として、
また庶民の娯楽として親しまれ愛されてきた
戦いの記録でもある。
激しくも華麗なその技と、
奥深いかけひきの数々。
超本格派「64大相撲」、
現代の最強伝説にむけ、
いよいよ待ったなし！

好評発売中

最強伝説に待ったなし！

NおよびNINTENDO64は任天堂の商標です。

A賞 気分は横綱、10万円"ごっつあん"!!
商品券10万円相当

5名様

B賞 キミも一緒に"ちゃんこでごっつあん"!!
相撲部屋で朝稽古見学とチャンコ体験ツアー

10組20名様

C賞 うれしい特製デザインで"ごっつあん"!!
64大相撲特製テレフォンカード

500名様

【応募方法】ゲームのパッケージの中に入っているアンケートハガキに必要事項を記入し、(株)ボトムアップ　64大相撲どすこいキャンペーン係までお送りください。
【キャンペーン期間】平成9年11月28日から平成10年1月15日まで。
【当選者の発表】商品の発送又は、通知にて発表にかえさせていただきます。

©1997Nintendo/Creatures inc. /GAME FREAK inc.

The 64DREAM

2月最新情報満載号

MONOLOG ＜表紙の言葉＞

今回の表紙では、初めて3Dで制作されていないイラストのリンクを、主役として登場させました。スペースワールド'97では、実際に動いている3Dのリンクも見ましたが、これがなかなかカッコ良かったです。ヨッシーやポケモンなど、新作ソフトも非常に楽しそうで、これから発売される64ソフトは皆さんの期待を裏切らないことでしょう。97年は、この号で終わりですが、98年は想像以上に64のゲームソフトたちの活躍に、胸を踊らされる年になりそうで楽しみです。読者の皆さんも、よいお年をお迎えください。

Cover Designer & CG 斉藤浩一

CONTENTS

【休載のお知らせ】すまぬが「シアトル発 Game Street Jounal」「デス仙人のゴリラでもわかるN64教室」「タムタムの電脳遊技補完計画」「おハガキストリート」「こちらロクヨン探偵事務所」「アナログチャット64」はスペースワールドバージョンのため休載します。お許しを!

特別付録
64ドリーム特製シール
別冊「ドリテクの宮殿・金」

ザ・ロクヨン ドリーム 1998 February

STAFF

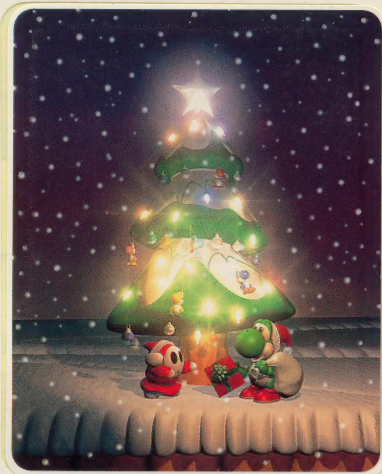
■編集長／左尾昭典
■副編集長／中北 亘
■デスク／菊池成夫 真下 明
■編 集／岩崎 桂 福本亜希 脇 智鶴 持田康之
■編集協力／田村修二 鴨島宣好 ワークハウス 白石 岳 小松原アンドゥレア 阿部康治 廣瀬寿子
■アートディレクター＆Computer Graphic／斉藤浩一(az! firm)
■デザイン＆DTP／大條千鶴子(az! firm) 大森利弘(az! firm) 東城由香里(az! firm) 西田厚子(az! firm) 南尾和美(az! firm)
■デザイン＆DTPアシスタント／小鹿郁子(az! firm)
■デザイン協力／大岡喜直(GORILLA) 相京厚史(GORILLA)
■写真撮影／知久聡史 加藤昌人 水口哲二
■イラスト／牧野タカシ 新上ヒロシ 記村隆鶴 三浦ゆうま 中植茂久
■広告／林 承徳 坂元露美 笹川北等 景山 強 吉川晋司 柴崎貴久 花島優史
■印刷／大日本印刷株式会社

The64DREAM
【2月最新情報満載号】1997年12月16日発売
発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●中川信行
発 行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編 集●〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館 TEL03-3230-3642 FAX03-3230-0675
本 社●〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販 売●TEL03-3211-2596
業 務●TEL03-3211-2568
広 告●TEL03-3211-2579 FAX03-3211-2584

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

ザ・ロクヨンドリーム＜特製シールVol.17＞

スゴイぞ！ ヨッシーストーリーのシール第2弾だ！

ヨッシーストーリー™

▼クリスマスカードや年賀ハガキに使ってよ！

▼カセットの上面に貼ってね

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR
シムシティ2000

新日本プロレス
闘魂炎導

飛龍の拳ツイン

HYPER OLYMPIC IN NAGANO
ハイパーオリンピック イン ナガノ64

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー
電流イライラ棒

VIRTUAL PRO-WRESTLING
バーチャル・プロレスリング64

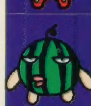
遙かなるオーガスタ
MASTERS'98

AERO GAUGE
エアロゲイジ

YOSHI STORY
ヨッシーストーリー

64で発見!!たまごっち
みんなでたまごっちワールド

64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールドのシールもあるぞ!!

▼N64オリジナルのたまごっちたちだよ

64大相撲も登場だ！

新作ソフト発売カレンダー

編集部大予想 はずれてもカンニンなー

年末・年始のソフト購入スケジュールはできたかな

この年末・年始はN64ユーザーにとって充実のソフトラインナップで、うれしいね。近日発売のソフトについては、11月21日からの任天堂スペースワールドでじっくりとプレイしてきたので、紹介ページを参考にカシコイ購入計画をたててくれ。ところで同日、任天堂社長・山内氏の公演で64DD発売は6月だとの発言が飛び出した（82P～）。予想通りというか…ま、延期は残念だけど、ポケモン関係のソフトをはじめ、見たら絶対欲しくなるソフトがあれこれと展示されていたので、半年後をめどに、次の購入計画をたてて待とうじゃないか。本誌も新作を意欲的に紹介していくから、うまく利用してね。

新作ソフトカレンダーの見方

…発売日決定
…発売予想時期
…発売日決定マーク
DD …64DD版で発売予定
新 …今月加わった新タイトル

各ソフトは上から発売日順の並び。が、発売日の予定は変更の場合が多いので、メーカー発表の発売日とは別に、64ドリーム独自の発売予想時期も紹介してるってわけです。
※印は発売元が未定のため、開発元を表記してあります。

COMING SOON

アクション、レース、テーブル、スポーツといろんなジャンルが発売される年末年始のラインナップ。どれを買うか迷っちゃうね。本誌を読んでじっくり検討しよう。

ハイパーオリンピックインナガノ64
12月18日● 6800円

HEXEN
12月18日● 6800円

飛龍の拳ツイン
12月18日● 6980円

電流イライラ棒
12月19日● 5980円

64で発見!!たまごっち
12月19日● 6800円

エアロゲイジ
12月19日● 7800円

バーチャル・プロレスリング64
12月19日● 6800円

ヨッシーストーリー
12月21日● 6800円

遥かなるオーガスタMASTERS'98
12月26日● 7980円（予）

新日本プロレス闘魂炎導
1月4日● 6980円

発売時期		タイトル
12月		ハイパーオリンピック イン ナガノ64
		HEXEN
		飛龍の拳ツイン
		ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー　電流イライラ棒
		バーチャル・プロレスリング　64
		64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド
		エアロゲイジ
		ヨッシーストーリー
		遥かなるオーガスタMASTERS'98
1月		新日本プロレス　闘魂炎導
		NBA IN THE ZONE'98
		シムシティ2000
		超空間ナイタープロ野球キング2
2月		忍たま乱太郎64
		ラストレジオンUX（仮）
		テン・エイティ スノーボーディング
		ウェイン・グレツキー・3Dホッケー
3月		実況パワフルプロ野球5（仮）
		G.A.S.P!! ~Fighters' NEXTream
		エルテイル（仮）
		SNOW SPEEDER
		スーパーロボットスピリッツ
		バイオテトリス
		ランボルギーニ64
		ソニックウイングスアサルト
		キラッと解決！64探偵団
4・5月		ファイティングカップ
		森田将棋64
		バンジョーとカズーイの大冒険
		ゼルダの伝説　時のオカリナ
春		レブ・リミット
		Let's スマッシュ
		TONIC TROUBLE
		パチンコ365日
6・7月		F-ZERO X（仮）
	DD	ポケモンスタジアム
	DD	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
	DD	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
	DD	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
		NBAバスケットボール（仮）
秋	DD	ポケモンスナップ
		ピカチュウげんきでちゅう（仮）
98年	DD	ウルトラドンキーコング（仮）
		コンカーズ クエスト（仮）
	DD	キャベツ（仮）
		フライトシミュレーター（仮）
		レースゲーム（仮）
未定		スペースダイナマイツ
		ツウィステッドエッジスノウボーディング（仮）
		金田一少年の事件簿（仮）
		ミッション・インポッシブル
		実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）
		MOTHER 3 奇怪生物の森（仮）
	DD	シムシティー64（仮）
		ブレードアンドバレル
		ナイフエッジ（仮）
		カービィのエアライド（仮）
	DD	クリエイター（仮）
		ゴルフ（仮）
		シムコプター64（仮）
		ジャングル大帝
	DD	スーパーマリオ64-2（仮）
	DD	スーパーマリオRPG2（仮）
		パイロットウィングス64-2（仮）
		バギーブギー（仮）
	DD	ポケットモンスター64（仮）
		ボディーハーベスト（仮）
		HYBRID HEAVEN（仮）
		悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
		走れ！ボクの馬（仮）
		ウルトラベースボール実名版64
		プロ指南麻雀「兵」
		実戦パチスロ必勝法
		超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
	DD	ダービースタリオン（仮）
		DT（仮）
		キャバリーバトル3000

メーカー発表　左：紹介ページ　右:ソフトカタログ　64ドリームの発売予想時期

12月　98年1月　2月　3月　4月　5月　6月　7月以降

	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ（左）	本誌掲載ページ（右）
	SPT	コナミ	12月18日	6800円	54	138
	ACT	ゲームバンク	12月18日	6800円	57	135
	格闘ACT	カルチャーブレーン	12月18日	6980円	120	136
	ACT	ハドソン	12月19日	5980円	38	135
	SPT	アスミック	12月19日	6800円	48	138
	TAB	バンダイ	12月19日	6800円	46	139
	RAC	アスキー	12月19日	7800円	52	139
	ACT	任天堂	12月21日	6800円	67	134
	SPT	ティーアンドイーソフト	12月26日	7980円(予価)	39	138
	SPT	ハドソン	1月4日	6980円	34	138
	SPT	コナミ	1月29日	6800円	-	138
	SLG	イマジニア	1月30日	6800円	40	138
	SPT	イマジニア	1月	6980円(予価)	42	137
	ACT	カルチャーブレーン	2月	未定	-	135
	格闘ACT	ハドソン	2月	未定	-	136
	SPT	任天堂	2月予定	6800円	32	138
	SPT	ゲームバンク	2月	7800円	57	138
	SPT	コナミ	3月19日	7800円	-	137
	格闘ACT	コナミ	3月	未定	-	136
	RPG	イマジニア	3月	6980円	-	134
	SPT	イマジニア	3月	6980円	-	138
	格闘ACT	バンプレスト	3月	7800円	56	135
新	PUZ	アムテックス	3月	7800円	-	137
	RAC	タイトー	3月予定	7800円	44	139
	SHT	ビデオシステム	3月	未定	-	137
	TAB	イマジニア	3月	6980円	-	139
	格闘ACT	イマジニア	4月	6800円	-	136
	TAB	セタ	4月	9800円	-	139
	ACT	任天堂	4月	6800円	29	135
新	RPG	任天堂	4月下旬	6800円	20	134
	RAC	セタ	98年春予定	未定	51	139
	SPT	ハドソン	98年春	未定	-	139
	ACT	Ubiソフト	98年春	未定	-	135
	ETC	セタ	98年春予定	6980円(予価)	51	140
	RAC	任天堂	6月	6800円	30	139
新	ETC	任天堂	6月予定	未定	12	140
	ETC	任天堂	7月	未定	18	140
	ETC	任天堂	7月	未定	17	140
	ETC	任天堂	7月	未定	16	140
	SPT	任天堂	7月予定	6800円(予価)	33	138
新	ETC	任天堂	98年秋予定	未定	14	140
	ETC?	任天堂	98年秋予定	未定	11	140
	ACT	任天堂	98年	未定	-	134
	ACT	任天堂	98年	未定	-	135
	SLG	任天堂	98年	未定	-	136
	SLG	ビデオシステム	98年	未定	-	137
	RAC	ビデオシステム	98年	未定	-	139
	格闘ACT	ビック東海	未定	未定	-	136
	SPT	ケムコ	未定	未定	-	138
	ADV	ハドソン	未定	未定	-	136
	ACT	パック・イン・ソフト	未定	未定	-	135
	SPT	コナミ	未定	未定	-	138
	RPG	任天堂	未定	未定	26	134
	SLG	任天堂	未定	未定	31	136
	SHT	ケムコ	未定	未定	-	137
	SHT	ケムコ	未定	未定	-	137
	ACT	任天堂	未定	未定	-	135
	ACT	任天堂	未定	未定	-	135
	SPT	任天堂	未定	未定	-	138
	SLG	任天堂	未定	未定	-	136
	ADV?	任天堂	未定	未定	-	136
	ACT	任天堂	未定	未定	-	134
	RPG	任天堂	未定	未定	28	134
	SLG	任天堂	未定	未定	-	136
	ACT	任天堂	未定	未定	-	135
	RPG	任天堂	未定	未定	-	134
	SHT	任天堂	未定	未定	-	137
	RPG	コナミ	未定	未定	-	134
	ACT	コナミ	未定	未定	-	135
新	SLG	カルチャーブレーン	未定	未定	-	137
新	SPT	カルチャーブレーン	未定	未定	-	137
新	TAB	カルチャーブレーン	未定	未定	-	139
	ETC	サミー工業	未定	未定	-	139
	SLG	トミー	未定	未定	-	137
新	SLG	マリーガル（パリティビット）※	未定	未定	-	137
新	ETC	マリーガル（ゲームスタジオ）※	未定	未定	-	140
	RAC	日本システムサプライ	未定	未定	-	139

お知らせ

前号まで『ポケットモンスターDD（仮）』としてお伝えしてきたタイトルは、『ポケモンスタジアム』と『ポケモンスナップ』の2本としてそれぞれ制作中だと判明しましたので、新規エントリータイトルとして扱っています

読者が選ぶドキドキ

N64ドリームランキング

DREAM RANKING

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2776pt	1(→)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	●任天堂 ●RPG ●カセット版／98年4月下旬 64DD版／未定
2	1639	2(→)	MOTHER3 奇怪生物の森（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
3	1324	3(→)	ポケットモンスター64（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
4	1120	5(↑)	ヨッシーストーリー	●任天堂 ●ACT ●12月21日
5	998	16(↑)	エルテイル（仮）	●イマジニア ●RPG ●98年3月
6	824	4(↓)	ピカチュウげんきでちゅう（仮）	●任天堂 ●ETC? ●98年秋予定
7	807	6(↓)	F-ZERO X（仮）	●任天堂 ●RAC ●98年6月
8	732	−	スノボキッズ	●アトラス ●SPT ●12月12日
9	687	9(→)	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
10	678	10(→)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
11	646	8(↓)	実況パワフルプロ野球5（仮）	●コナミ ●SPT ●98年3月19日
12	535	7(↓)	ポケットモンスターDD（仮）	●任天堂 ●ETC? ●98年
13	470	19(↑)	カービィのエアライド（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
14	392	14(→)	シムシティー64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
15	379	−	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂 ●ACT ●98年
16	350	−	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン ●ADV ●未定
17	342	−	スーパーロボットスピリッツ	●バンプレスト ●ACT ●98年3月
18	336	20(↑)	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	●コナミ ●SPT ●12月18日
19	332	13(↓)	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	●ハドソン ●ACT ●12月19日
20	300	−	悪魔城ドラキュラ3D（仮）	●コナミ ●ACT ●未定

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、―は前回20位圏外のタイトル。集計期間…10月21日～11月30日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

今月のお言葉

『ゼルダ』のスゴサはスペースワールドで確認済みだ。ゆるぎないトップの座も道理!（紹介記事P20～）。12位の『ポケモンDD』は、『ポケモンスタジアム』と『ポケモンスナップ』（P12～）の2本として製作中と判明。来月分の結果までは集計の関係上『ポケモンDD』として表記するので了承してね。

♦画面の『ポケモンスタジアム』は98年6月、『ポケモンスナップ』のほうは98秋の発売予定だ

ソフト実売価格鑑定団

（東京・秋葉原電気街で調査／12月1日現在）

タイトル	ジャンル	発売元	定価	平均価格	高値↑ 安値↓
スーパーマリオ64 振動パック対応版	ACT	任天堂	6800円	5550円	5979円 4940円
パイロットウィングス64	SLG	任天堂	9800円	2580円	2970円 1970円
最強羽生将棋	TAB	セタ	6800円	7976円	7980円 7970円
ウェーブレース64 振動パック対応版	RAC	任天堂	9800円	5750円	5979円 5470円
ワンダープロジェクトJ2	ADV	エニックス	9800円	1386円	1479円 1280円
栄光のセントアンドリュース	SPT	セタ	9800円	6640円	7970円 5970円
マリオカート64	RAC	任天堂	9800円	7297円	7970円 6940円
麻雀MASTER	TAB	コナミ	9800円	6973円	8970円 3980円
超空間ナイター プロ野球キング	SPT	イマジニア	9980円	2640円	2979円 1970円
実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	コナミ	9800円	5973円	8470円 3970円
実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	8900円	7606円	7779円 7270円
ブラストドーザー	ACT	任天堂	6800円	5140円	5470円 4970円
ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	エポック社	7980円	6606円	6679円 6470円
JリーグLIVE64	SPT	EAV	9800円	3925円	7970円 1900円
ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション	RAC	ヒューマン	9800円	5143円	7970円 2480円
麻雀64	TAB	光栄	7800円	6043円	6670円 5480円
スターフォックス64	SHT	任天堂	8700円	6950円	6970円 6480円
時空戦士テュロック	SHT	アクレイム ジャパン	7800円	3447円	4470円 2900円
スター・ウォーズ ～帝国の影～	SHT	任天堂	7800円	2876円	2979円 2680円
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	エニックス	8900円	5006円	6579円 3970円
マルチレーシング チャンピオンシップ	RAC	イマジニア	7900円	5006円	6579円 3970円
雀豪シミュレーション 麻雀道64	TAB	ビデオ システム	6980円	5240円	6779円 3970円
DOOM64	ACT	ゲーム バンク	7800円	5976円	6479円 4979円
麻雀放浪記 CLASSIC	TAB	イマジニア	7900円	6636円	6969円 6470円
がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	コナミ	8900円	6680円	6979円 5800円
パワーリーグ64	SPT	ハドソン	6980円	4583円	5800円 2970円
ゴールデンアイ007	SHT	任天堂	6800円	5966円	5979円 5950円
Jリーグダイナマイト サッカー64	SPT	イマジニア	7500円	5806円	6470円 5470円
実況ワールド サッカー3	SPT	コナミ	7500円	6220円	6779円 5440円
爆ボンバーマン	ACT	ハドソン	6980円	5966円	5979円 5950円
Jリーグイレブン ビート1997	SPT	ハドソン	6980円	5916円	5979円 5800円
ぷよぷよSUN64	PUZ	コンパイル	5980円	4912円	4979円 4800円
プロ麻雀 極64	TAB	アテナ	6800円	5973円	5980円 5970円
ディディーコング レーシング	RAC	任天堂	6800円	5985円	6280円 5700円
64大相撲	SPT	ボトムアップ	7980円	6805円	6970円 6480円
HEIWAパチンコ ワールド64	ETC	ショウエイ システム	7900円	6807円	6979円 6480円
ワイルド チョッパーズ	SHT	セタ	6980円	5940円	6420円 5680円
ファミスタ64	SPT	ナムコ	6800円	5887円	5979円 5800円

N64に移植してほしいソフトTOP30
12月号読者アンケートより

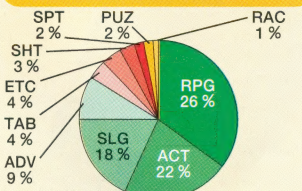
順位	PT数	タイトル	ジャンル	発売元
1	490pt	特になし	—	——
2	270	ファイナルファンタジーシリーズ	RPG	スクウェア
3	214	ドラゴンクエストシリーズ	RPG	エニックス
4	161	ストリートファイターシリーズ	ACT	カプコン
5	152	バイオハザード	ADV	カプコン
6	117	ダービースタリオンシリーズ	SLG	アスキー
7	79	ロックマンシリーズ	ACT	カプコン
8	56	スーパーロボット大戦シリーズ	SLG	バンプレスト
9	53	キングオブファイターズシリーズ	ACT	SNK
10	50	桃太郎電鉄シリーズ	TAB	ハドソン
11	41	電車でGO!	SLG	タイトー
12	36	聖剣伝説シリーズ	RPG	スクウェア
13	30	RPGツクールシリーズ	ETC	アスキー
13	30	不思議のダンジョンシリーズ	RPG	チュンソフト
15	26	鉄拳シリーズ	ACT	ナムコ
16	25	モンスターファームシリーズ	SLG	テクモ
17	24	バーチャファイターシリーズ	ACT	セガ
17	24	サ・ガシリーズ	RPG	スクウェア
19	20	ザ・コンビニ	SLG	ヒューマン
19	20	ときめきメモリアル～forever with you	SLG	コナミ
19	20	フロントミッションシリーズ	SLG	スクウェア
22	18	人生ゲームシリーズ	TAB	タカラ
22	18	パラッパラッパー	ETC	SCE
24	17	エースコンバット	SHT	ナムコ
25	16	みんなのゴルフ	SPT	SCE
26	15	エヴァンゲリオンシリーズ	ADV	セガ
26	15	クラッシュバンディクー	ACT	SCE
28	14	ブレスオブファイアシリーズ	RPG	カプコン
28	14	クロノトリガー	RPG	スクウェア
30	13	糸井重里のバス釣りNO.1	ETC	任天堂

移植じゃなくて、新しいゲームを!

目立ったのは「特にない」とキチンと書き込んでいる人が多いこと。「N64でおもしろいゲームを生み出すべき。特にやりたい既存のソフトはない」(14才・男)。こんな意見が代表している結果だよね。

◆64DD発売以降は、特に「ゲームが変わる」はず

◆『マリオRPG』なんかはすごい変貌をとげてるしね

ジャンル別結果

RPGの根強い人気は、N64版が出てないことからもうなずけるけど、SLGも人気だね。64DDなら無限の可能性があるぞ。ところでココだけの話、ランクインしたソフト数本は、けっこー移植のウワサが…(まだヒミツ、ごめん)。

コレが売れてるN64ソフトTOP10
ブルート全店売り上げ結果より/11月10日～11月30日

順位	前号の順位	タイトル	ジャンル	発売元	発売日
1	—	ディディーコングレーシング	RAC	任天堂	97/11/21
2	1(↓)	爆ボンバーマン	ACT	ハドソン	97/9/26
3	2(↓)	ぷよぷよSUN64	PUZ	コンパイル	97/10/31
4	—	ファミスタ64	SPT	ナムコ	97/11/28
5	3(↓)	実況ワールドサッカー3	SPT	コナミ	97/9/18
6	4(↓)	Jリーグイレブンビート1997	SPT	ハドソン	97/10/24
7	5(↓)	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり	ACT	コナミ	97/8/7
8	6(↓)	スーパーマリオ64(振動パック対応版)	ACT	任天堂	97/7/18
9	8(↓)	マリオカート64	RAC	任天堂	96/12/14
10	7(↓)	ゴールデンアイ007	SHT	任天堂	97/8/23

PICK UP!

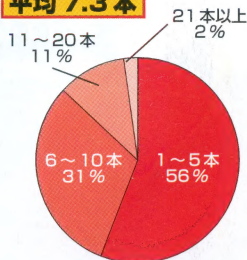
マリオカート64

発売から1年以上たった今でも売れ続けてるぞ。コントローラ同梱なのもうれしい。編集部では、ハマるとサルのようにず～っとやり続けるので「サルゲー」の呼び名もアリ。98年のお正月はこの『マリカ』や『ディディー』で、みんなでもりあがろう。

ゲームソフトを年に何本買う?TOP10
12月号読者アンケートより

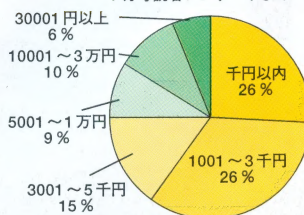
順位	PT数	本数
1	215	5本
2	175	3本
3	118	10本
4	92	4本
5	86	6本
6	73	2本
7	54	7本
8	44	20本
9	40	8本
10	38	12本

平均7.3本

21本以上 2%
11～20本 11%
6～10本 31%
1～5本 56%

◆5本以内で半数以上。年に数本しか買えないソフトでハズレをつかまされるとやだよね

この結果はすべてのゲーム機を含めて、なのだ

全てのハードを含めると、年間数百本ものソフトが発売されてるけど、1人ひとりにとっては2カ月に1本くらい買う程度なんだね。確かにゲームソフトは安い買い物じゃないから、本誌などを参考にしてアタリソフトをつかんでほしいな。

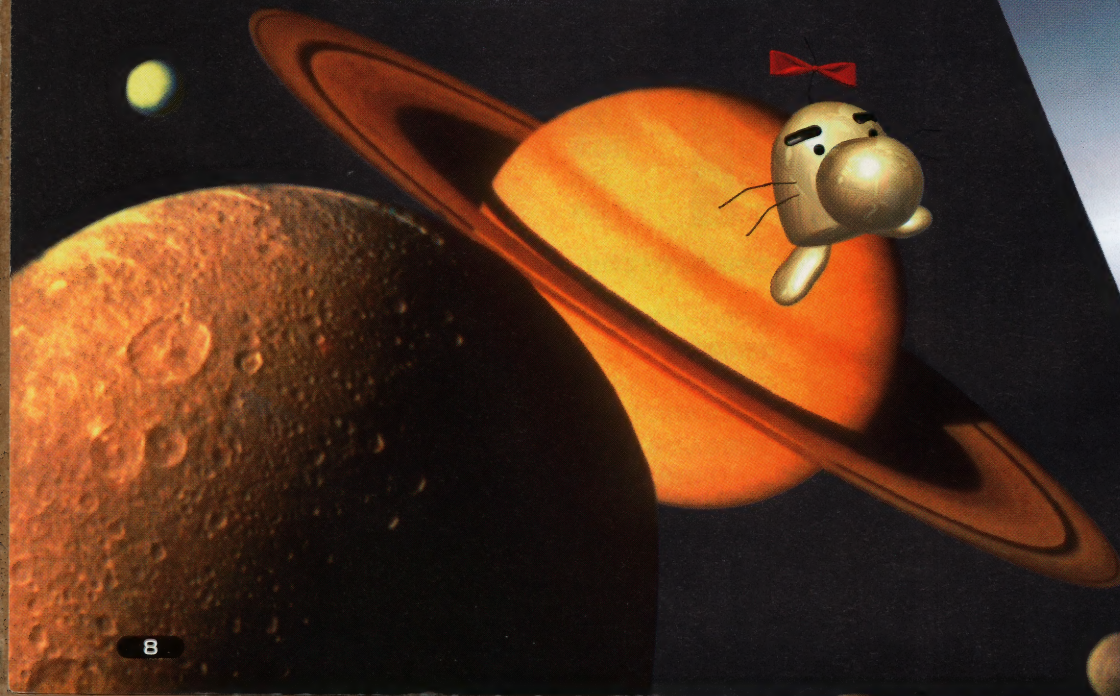
読者のおこづかい
7月号読者アンケートより

◆おこづかいの額を考えてもゲームソフトは安い買い物じゃないよね

はみだしランキング

ドリームランキングのネタ募集で応募してくれた人、ありがとう。採用された人、記念品の発送が遅れてごめん。なお、まだまだ知りたいランキングがある人は、ふるって応募してね。待ってるよ～。

NINTENDO スペースワールド大特集

Part 1 ソフト編

「ゲームが変わる、64が変える」。
このコピーがテレビCMで流されたとき、
「ゲームのどこが変わったの?」
という冷ややかな反応も少なくなかった。
しかし、N64の登場から1年と5ヵ月がすぎ、
今年の幕張メッセを訪れた多くの人々は、
このコピーの真実性を
確かに感じとったに違いない。
「ゲームが変わろうとしている…、
64が変えようとしている…」。
そう、1998年は次ページから
紹介するソフトとともに
夢のような時間を過ごすことになるのだ。

＜スペースワールド'97 出展N64ソフト一覧＞

	●タイトル	●メーカー	●開発度	●出展数(形態)
1	ディディーコングレーシング	任天堂	100%	10
2	ヨッシーストーリー	任天堂	100%	18
3	テン・エイティ スノーボーディング	任天堂	80%	10
4	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	70%	26
5	バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂	70%	10
6	F-ZERO X	任天堂	60%	12
7	ポケモンスタジアム	任天堂	?	(ミニステージ)
8	NBAバスケットボール	任天堂	50%	3
9	マリオアーティスト タレントメーカー	任天堂	?	(ミニステージ)
10	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	任天堂	?	(ミニステージ)
11	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	任天堂	?	(ミニステージ)
12	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂	?	(ミニステージ)
13	ポケモンスナップ	任天堂	?	(ミニステージ)
14	シムシティー64	任天堂	?	(ビデオ)
15	スーパーマリオRPG2	任天堂	?	(ビデオ)
16	MOTHER3 奇怪生物の森	任天堂	?	(ビデオ)
17	ジャングル大帝	任天堂	?	(ビデオ)
18	シムシティ2000	イマジニア	90%	4
19	超空間ナイタープロ野球キング2	イマジニア	80%	6
20	エルテイル	イマジニア	60%	2
21	キラッと解決! 64探偵団	イマジニア	60%	2
22	SNOW SPEEDER	イマジニア	70%	2
23	ファイティングカップ	イマジニア	90%	4
24	ワイルド チョッパーズ	セタ	100%	4
25	パチンコ365日	セタ	90%	3
26	森田将棋64	セタ	100%	3
27	レブ・リミット	セタ	60%	10
28	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	コナミ	100%	9
29	NBA IN THE ZONE'98	コナミ	100%	3
30	G.A.S.P!! ～Fighters' NEXTream	コナミ	80%	3
31	デュアルヒーローズ	ハドソン	100%	5
32	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ハドソン	100%	10
33	新日本プロレス闘魂炎導	ハドソン	100%	5
34	ヘクセン	ゲームバンク	100%	2
35	ウェイン・グレツキー・3Dホッケー	ゲームバンク	80%	2
36	プロ麻雀 極64	アテナ	100%	2
37	飛龍の拳ツイン	カルチャーブレーン	100%	2
38	ファミスタ64	ナムコ	100%	10
39	64大相撲	ボトムアップ	100%	2
40	トップギア・ラリー	コトブキシステム	100%	2
41	スノボキッズ	アトラス	100%	2
42	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	100%	2
43	バーチャル・プロレスリング64	アスミック	100%	2
44	遥かなるオーガスタ MASTERS'98	ティーアンドイーソフト	100%	2
45	エアロゲイジ	アスキー	100%	2
46	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド	バンダイ	100%	14
47	ランボルギーニ64	タイトー	90%	2
48	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	50%	2
49	ソニックウイングスアサルト	ビデオシステム	80%	2
50	バイオテトリス	アムテックス	90%	2
51	extreme-G	Acclaim Entertainment.Inc.	——	2
52	NFL QUARTERBACK CLUB 98	Acclaim Entertainment.Inc.	——	2
53	FIFA ROAD TO WORLD CUP 98	ELECTRONIC ARTS	——	2
54	CLAY FIGHTER 63 1/3	Interplay Production	——	2
55	SAN FRANCISCO RUSH EXTREME RACING	MIDWAY HOME ENTERTAINMENT	——	2
56	The NHL & NHLPA Present WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98	MIDWAY HOME ENTERTAINMENT	——	2
57	Space Circus	Infogrames	——	(ビデオ)
58	Tonic Trouble	UBI SOFT	——	(ビデオ)
59	MACE The Dark Age	MIDWAY HOME ENTERTAINMENT	——	(ビデオ)
60	Mortal Combat Sub Zero	MIDWAY HOME ENTERTAINMENT	——	(ビデオ)

N64ポケモン 3タイトル強襲!!

GBからN64へ。夢はもうすぐ現実になる。

ポケットモンスター（赤、緑、青）

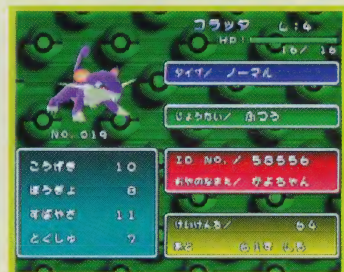
任天堂/96年2月27日発売／3900円
（青は3000円）

GB『ポケモン』が発売されてはや1年半。出荷本数は過去最大の700万本強。国内出荷数では『スーパーマリオ』を抜いて日本一のモンスターソフトに。関連グッズは5000億円市場。アニメ視聴率も過去最高を記録し続ける。君はこのムーブメントに立ち会えたか？

某週刊誌に先を越されること1カ月。64専門誌なのに情報を知ったのは、なんと任天堂スペースワールド当日という情けない話だけど（本郷さんどうして教えてくれないんですか？）やっと読者のみんなにも情報を紹介できるようになりました。『ポケモン』はいよいよN64で始動します。最近は類似ソフトが多いけど、だまされることなく、本家本元の面白さはぜひN64で体験してちょうだい。約束だぜ。

ピカチュウげんきでちゅう

◆マイクを使ったN64初の音声認識ソフト。いろんな言葉を識別できるので、ただのコミュニケーションソフトとは呼べないぞ（詳しくは11ページ）

ポケモンスタジアム

◆今持っているGBのデータをそのままN64で使えるソフト。バトルがメインのこのゲームで真のポケモントレーナーを決めよう（詳しくは12ページ）

ポケモンスナップ

◆フィールドを散策してポケモンを探しだし、そのいろんな表情をカメラに収めちゃおうというソフト。ポケモンの様々な生態が見れるかもね（詳しくは14ページ）

ポケットモンスター金、銀

◆来春の発売が待ち遠しいGB版ポケモンの続編。このデータも『ポケモンスタジアム』で使えるようになるとか。早くプレイしたいね（詳しくは127ページ）

ピカチュウげんきでちゅう（仮）

ポケモン界のナンバーワンアイドル、ピカチュウのゲームも着々と開発が進んでいるぞ。今回スペースワールドでは実際にコンパニオンのおねーさんがマイクをつけてピカチュウと会話をしたんだけど、かなり細かいニュアンスまでピカチュウは認識してくれるんだ。だから、プレイヤーも気分を込めて会話してあげると、ピカチュウもちゃんと答えてくれるんだ。ピカチュウと仲良くなったら、その後は一緒に冒険に出かけられるみたいだから、一体どんなことになるのか今から楽しみだね。

●発売元：	任天堂
●発売日：	98年秋予定
●ジャンル：	対話ゲーム
●価　格：	未定
●プレイ人数：	未定

これが噂の10万ボルト!!

マイクを使ってピカチュウと会話できるぞ

ピカチュウと会話をするために下の音声認識システム（仮）が必要なんだ。これで話しかけたり、ピカチュウの声を聞くことができるぞ。早くつけて会話してみたい!!

これが音声認識システム（仮）だ！

⬆インカム形式でマイクとヘッドフォンが一体となったシステム。価格は3000円前後が予想されるぞ

こうやってピカチュウとコミュニケーションをとっていくんだ

⬇まずはピカチュウの気持ちになって、どうしたらリンゴが取れるか考えよう。どうやらボールを木にぶつけるとリンゴが落ちてきて、それをピカチュウに手渡せばよさそうだぞ

⬅上手くリンゴが取れたら、マイクでピカチュウにリンゴがあることを教えてあげよう。やさしく教えてあげればきっとピカチュウは喜んでリンゴを食べるよ

POCKET MONSTERS' STADIUM

- ●発売元：任天堂
- ●発売日：98年6月予定
- ●ジャンル：対戦＆図鑑（64DD専用）
- ●価　格：未定　●プレイ人数：1〜4人

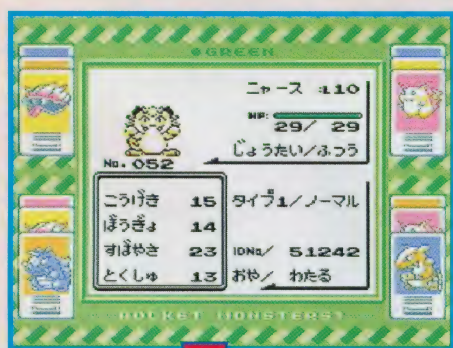
ポケモンバトルはN64ステージに突入

君のGBポケモンがN64でバトルできる

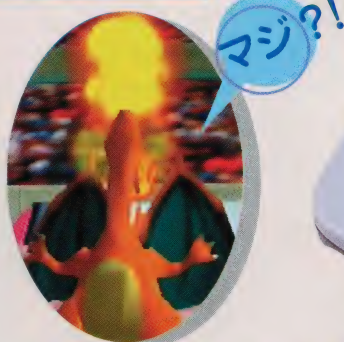
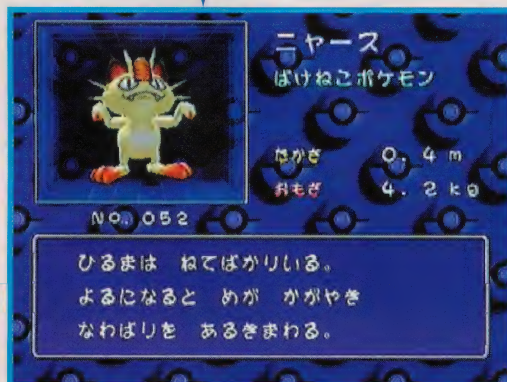
お待たせ!! 64ドリームでは初登場のN64ポケモンがついにそのベールを脱いだぞ。その名も『ポケモンスタジアム』。今、君の持っているGB版ポケモンがそのままN64で遊べちゃうという夢のようなソフトがついに実現するのだ。その仕組みは右の写真を見てよ。これがGBとN64を連結する夢のシステム。64GBパックだ!!そしてさらにこのソフトは64DD専用なのだ。

◆パックをそのままN64のコントローラーに接続。ボタン配置などがどーなるかはまだ未定。もしかしたら3Dスティックで君の育てたポケモンがグリグリできるかも？

GBデータがそのままN64に!!

◆今、君が持っているGBのポケモンをN64につなぐことができるってわけ。さてつないでみると……

64GBパックを通して君のデータがN64に送られるぞ

◆ほうらね。君のGBデータがN64で装いも新たに登場するのだ。ポリゴンになったニャースはどう？

マジ?!

これがGBとN64をつなぐ夢の架け橋だ!!

64GBパックの接続は簡単。君の持っているGBポケモンをパックに差し込むだけ。後は『ポケモンスタジアム』の64DDソフトを本体に差すだけだ。

◆なんかヤマトの第3艦橋みたいで（古い？）かっこいいぞ。64GBパックの価格はまだ未定だ

◆君の育てたポケモンたちがバトルスタジアムに登場。見たこともないスゴイバトルが始まりそうだぞ

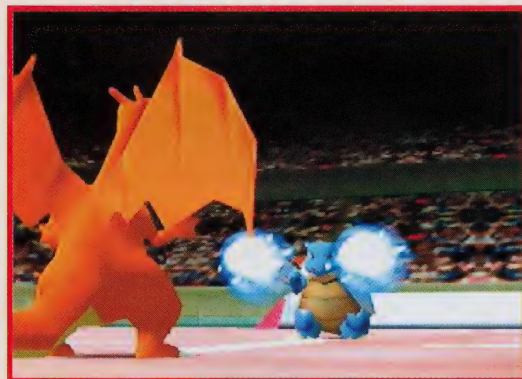
これがN64ポケモンのスーパーグラフィックだ!!

64DDで贈るポケモンバトルの神髄は君の育て方で勝負が決まる

忘れちゃいけないのが、このソフトの本体は64DDソフトだってこと。なので、このソフトを遊ぶには64DD本体とDDソフト、そして64GBパックと君のGBポケモンソフトの4つが必要ってわけだ。ちょっとお小遣いが心配だけど、今から貯めておけば大丈夫。そうそう、それと今、君の持っているポケモンを大切に育てておくのも忘れずにね。

カメックスVSリザードン!! 決着はN64でつけてやるぜ!!

夢のバトル開幕!! これが真のバトルだ

バトルはそれぞれが持ち寄ったGBポケモンデータをN64に送って対決させる。基本的にポケモン公式リーグにのっとって戦うみたいだから、今からレベル50前後のポケモンを大切に育てていくのがいいかもね。

◆水ポケモンの必殺技ハイドロポンプで先制攻撃だ。当たれば必殺だぜ

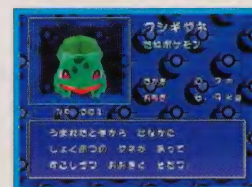
◆負けじと炎ポケモンの秒殺技をぶっぱなすぞ

◆さあ、勝者はどっちだ？！ 君の戦略がものをいうバトルだぞ

今度は4人でバトルに挑戦できる

しかも、今回はN64つーことで、4人参加によるバトルができるんだ。詳細は不明だけど、4人バトルロイヤルなんてできると楽しいかもね。協力プレイで勝負もできそうだから、きっとバトルの楽しみが広がるぞ。

N64だから図鑑もスゴイ

もちろんN64にデータを送ることで図鑑もパワーアップ。今まで知らなかったポケモンたちのデータを見ることができるかもね。

◆フシギダネはもうみんなフシギバナになっちゃったんじゃない？

◆イーブイのまま残しておけばこのデータも見られるってわけ

これであなたもポケモン名カメラマン!!

●発売元：任天堂
●発売日：98年秋予定
●ジャンル：未定（64DD専用ソフト）
●価 格：未定 ●プレイ人数：1人

ポケモン探してフィールド散歩!! ベストショットを撮ることができるかな？

続きましては、ポケモンのいろんな写真を撮っちゃおうというおもしろスナップソフト『ポケモンスナップ』。ポケモンたちの様々な生態をじっくり見たり、写真に撮って楽しむことができるってわけ。かわいいポケモンはよりかわいく、そうでないポケモンはそれなりに撮ることができる（……古い？）みたいだから、君の腕で名カメラマンになるか迷カメラマンになるかはわからないぞ。

それにしてもポケモンって今現在で151匹が確認されているんだけど、『ポケモン金、銀』が発売されれば250匹前後になると予想されているんだ。これら全部が登場するかは未定だけど、とにかくいろんなポケモンを観察することができそうだね。

ルールは簡単！ ポケモン見つけてシャッターをきるだけなんだ

どんなポケモンがいるのかな？!

ルールは簡単。ポケモンが生息しているフィールドを歩き回って、ポケモンを探すんだ。寝ているポケモンもいるだろうし、遊んでいるポケモンもいるだろうし、もしかしたらケンカしているポケモンもいるかもしれないね。それを見つけたらいろんな角度でシャッターを押してみよう。

フィールドを歩こう!!

ポケモンがどこにいるのか注意しながら散策しよう。おもわぬところにポケモンがいるかも？

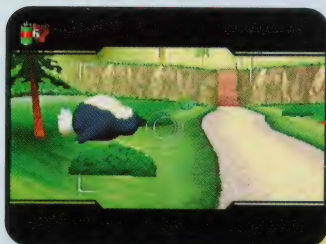
◆早速見つけたフシギダネをゲット……じゃなくって撮影。なかなかいい写真でしょ

いろんなポケモンをいろんなポーズで撮影しよう!!

ポケモンはただボーっとしているわけじゃないんだ。いろんなことをして動いているので、1匹のポケモンでもたくさんのシャッターチャンスがあるってわけなんだ。そのポケモンにあった写真をちゃんと撮れれば、君も名カメラマンになれるかもよ。

ピカチュウ み〜つけた!!

いやっほ〜。やっとピカチュウを見つけたよ。かわいい表情をばっちり撮ることができました。これは大事にアルバムにの〜こそうっと。

カビゴン発見!!

➡いねむりカビゴンを木陰で発見。起こさないように激写!!ポケモンのふえを持っていれば起こすことができるのかな? そういえば、下の画面でもアイテムとしてポケモンのふえをもっているみたいだけど……

ニャース発見!!

➡ニャースを発見したからカシャっと撮ったら、なんちゅう顔をしてるのよ?もしかしてマジギレ? こわいよ〜。テレビアニメと同じ声優さんでしゃべってくれるとうれしいんだけどな〜。それはどうなるかまだ未定なんだ

このほかにもたっくさんのポケモンが待っているぞ!!

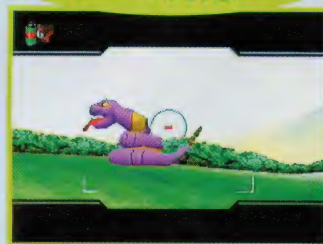
もちろんこのほかにもポケモンはわんさか登場するんだ。君の好きなポケモンもきっとどこかに隠れているから、じっくりと探して撮影してあげようね。もちろん撮った写真は64DDなので大量に保存することができるんだ。なので、シャッター枚数なんて気にせずにたっくさん撮って記念に残しておくのがいいかもね。

ゼニガメ発見!!

⬆これまたかわいいお顔のゼニガメ発見。プレイヤーの持っているアイテムにも注目

サンド発見!!

⬆なんだか眠そうなサンドも見つけた。早く撮らないと地面に潜っちゃうかもね

アーボ発見!!

⬆アーボはなんだか怖そうだから、ちょっと遠目から撮ってみました……

64DD（ディスクドライブ）専用ソフト マリオアーティスト98年7月登場!!

マリオアーティストシリーズとは？

ゲームの新たな可能性を提供し続けてきたN64。64DD（ディスクシステム）の登場でゲームがさらに深くおもしろくなる。プレイヤーがドンドンゲームの世界に積極的に参加し、自分でゲームを作っていく楽しみが味わえる。『マリオアーティスト』シリーズに登場する『ポリゴンメーカー』、『ピクチャーメーカー』、『タレントメーカー』の3本のゲームは物を作り出す楽しさと、作ったものを使っていろいろな遊びができる楽しさを合せ持つ64DDならではのとっても魅力あふれるソフトなのだ。それでは早速紹介していこう!!

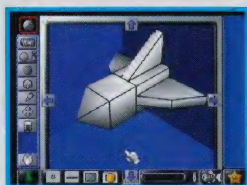
◆新しい遊びの予感を強く感じさせられる『マリオアーティスト』シリーズ。これで遊べば見えない才能が開花するかも

マリオアーティスト
Polygon ポリゴンメーカー Maker（仮称）

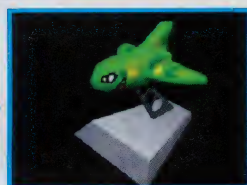
立体を自由自在にデザインできる

N64と64DDがドッキングして可能となった最先端のCG（コンピュータグラフィックス）技術をゲームにしたのがこの『ポリゴンメーカー』だ。立方体を基本にした簡単な操作で、複雑な立体デザインを可能にしている。自分が作った物に、自由に色を塗ったり、模様を付けたりするのはおてのもの。まずはかっこいい飛行機を作っちゃいましょう。

●発売元：	任天堂		
●発売日：	98年7月		
●ジャンル：	その他（64DD専用）		
●価　格：	未定	●プレイ人数：	1人

基本となるのは単純な形の立方体。これが簡単な操作で複雑な形の飛行機に変化していくのだ。

つまんで、のばして、ひっぱって、大きくなれといいました。するとなんとなくそれらしい形に。

カクカクとなっているところに丸みを与えれば、より一層リアルな感じになってきたぞ。

でき上がったモデルに好きな色を塗って、いろんな模様をつけてみよう。もちろん名前も忘れずに。

ちょっと角度をかえて台座に取り付けよう。3Dだから全方向から自由に見回せる。作り忘れはないかな？

◆ソフトの中には車やマリオなどのサンプルとなるモデルがたくさん入っているのだ

ベースになったのはコンピュータ用ソフト

『ポリゴンメーカー』にはモデリングエンジンとして、ニチメングラフィックス社の3次元コンピュータグラフィックス・ソフトウエア「N-Geometry」が採用されている。ニチメングラフィックス社はコンピュータ・グラフィックスシステムや関連機器、ソフトウェアの販売・保守で有名な会社。N64用開発ソフトとして有名な「パワーアニメーター（エイリアス/ウエイブフロント社製）」の販売や同じくN64専用の出力ツール「N-World N64 Express」の開発も行っている、知る人ぞ知る有名な会社なのだ。インターネットにホームページがあるので興味がある人はどうぞ。

http://www.ngc.co.jp/

マリオアーティスト Picture Maker ピクチャーメーカー（仮称）

楽しく遊べる本格的お絵描きソフト

お絵描き感覚でオリジナルグラフィックスを作ることができる、本格的お絵描きソフトがこの『ピクチャーメーカー』だ。特殊効果で人気キャラをジグザグにしたり、浮き彫りにしたり、スケッチ風にしたりもできる。キャプチャーカセットを使えば、ビデオカメラやビデオテープの画像もゲームにとりこめるぞ。またムービーモードを使えばパラパラマンガのできあがり!!

- 発売元：任天堂
- 発売日：98年7月
- ジャンル：その他（64DD専用）
- 価格：未定
- プレイ人数：1～4人

想像力を生かして自由に描こう

8種類の筆に、スタンプ、コピー、ズームなどの多彩な機能がたっぷり充実している。ここでは、あまり堅苦しいこと考えないで、自由に思うままどんどん絵を描いていけば、新たな自分の世界が発見できるかも。また4人同時のお絵描きもできてしまうのだ。

人気キャラクターはタップリ用意

マリオやポケモンをはじめ、スターフォックスやクッパなど、たくさんの人気キャラクター達の絵のデータが最初からソフトにはいっている。この絵の加工も自由自在なので、君だけのオリジナルキャラクター作りにチャレンジしてみよう。

ムービーモードでパラパラマンガ

何枚かの絵を描いて、ムービーモードで動かせば、ハイ！ パラパラマンガのでき上がり。自分の描いた絵がアニメみたいに動くとこってみんな想像できるかな？ いろんな動きを想像しながら絵が描けるようになれば、気分はすっかりアニメ作家なのだ。

3Dの恐竜も2Dでデザインできる

画面上をところ狭しと動き回る恐竜や、海底や火星などのリアルなポリゴンモデルも2Dの画面でデザインできるのだ。デザイン画面で恐竜をえらんで白く塗って、目の周りを黒くしてやれば、3Dのムービーでは画面上の恐竜がパンダ恐竜に変身する。

あのハエ叩きゲームも登場!!

『マリオペイント』といえば、おなじみのハエたたきゲームを楽しみにしている人も多いんじゃないかな？ もちろん登場しますよ。なんたって今回は新しく3Dの新画面になっての登場だ。さらにグレードアップしたハエ軍団との対決が今から楽しみだ。

オリジナルシールを作ってみよう

キャプチャーカセットを使えばビデオの画像も取り込める。オリジナル画像をうまく使って君の想像力を刺激してみよう。

➡これを使えばテレビに映った画像をゲームの中に取り込める。ぜひソフトと同梱で発売して欲しいものだ

⬅『ピクチャーメーカー』をうまく使えば、ピカチュウフレームの広末ちゃんプリクラも自分で作れちゃうのだ

マリオアーティスト Talent タレントメーカー Maker（仮称）

自分だけのキャラを自由に動かそう

自分でキャラクターを作り、自由に動かして遊べるのがこの『タレントメーカー』だ。顔の形や髪型、髪の色も自由自在。メガネをかけることもできるし、服装やプロポーションを決めたりと、豊かな表情を自由に作り出すことができる。またキャプチャーカセットを使えば友達や家族のみんなをどんどんキャラクターにできるぞ。いろんなキャラクターをこっそり集めちゃえ。

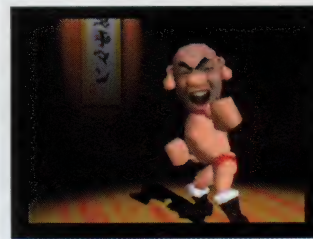
- ●発売元：任天堂
- ●発売日：98年7月
- ●ジャンル：その他（64DD専用）
- ●価格：未定
- ●プレイ人数：1人

まずは自分の顔を貼り付けろ

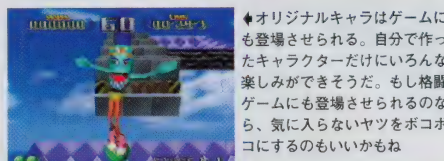
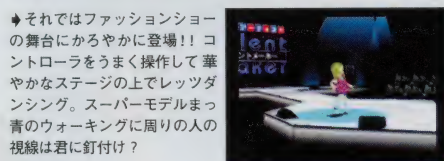
◆キャプチャーカセットを使うとテレビ画面が取り込める。ビデオに撮ったペットのハムスターやミドリガメの顔を取り込むのも楽しそうだ

君のセンスをぶつけてみよう

◆体型、足の長さ、服装など自由自在だ。組み合せのバリエーションはまさに無限大。ここで君のセンスと才能がためされるのだ

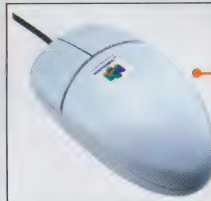
生きてるみたいに動かせる

◆キャラクターができたらあとは動かすだけ。モーションキャプチャー画面で動くキャラクターはまさに君の分身だ。ほんと生きてるみたい

パーツからの作り込みも楽しい

◆顔のパーツを変形させながら、一から作るのも楽しいぞ。髪の形、鼻やくちびるの大きさや位置など好き勝手しほうだい。これって福笑い？

◆それではファッションショーの舞台にかろやかに登場!! コントローラをうまく操作して華やかなステージの上でレッツダンシング。スーパーモデルまっ青のウォーキングに周りの人の視線は君に釘付け？

◆オリジナルキャラはゲームにも登場させられる。自分で作ったキャラクターだけにいろんな楽しみができそうだ。もし格闘ゲームにも登場させられるのなら、気に入らないヤツをボコボコにするのもいいかもね

実際のセットはこんな感じです

◆N64に64DDがセットされて、N64にはキャプチャーカセットが挿入される。64DDにはソフトとマウスがつながる。これが基本的な使い方になるはずだ

マウスは同梱してほしいー!!

◆もちろんコントローラだけでも遊べるけど、遊びやすさを考えたらやっぱり『NINTENDO64マウス』は絶対に欲しいアイテムだ。ソフトに同梱するかどうかは検討中とのこと。同梱にしてくれ!!

無限の可能性を感じさせる『マリオアーティスト』シリーズ

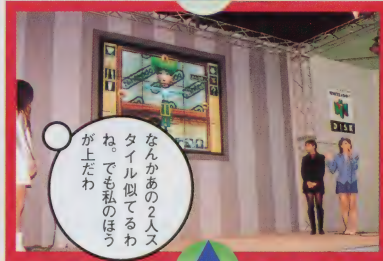
『マリオアーティスト』シリーズの最大の特長は、なんといっても遊びの可能性が無限にひろがっていくということ。例えば『ピクチャーメーカー』で描いた絵を『タレントメーカー』で作ったオリジナルキャラの服の模様にしたり、『ポリゴンメーカー』でつくった体を『タレントメーカー』でつくったキャラの体とすげ替えたりと、それぞれのソフトに互換性があるのだ。これをうまく活かせば想像力しだいで、遊びかたは無限に広がっていく。さらに今後新しいシリーズの登場も予定されているし、更にすすんで自分でつくったキャラクターや背景でゲームそのものを作ったり、新しく発売される64DD用ソフト（例えば『マザー３』や『マリオRPG-2』）に、もし自分がつくった自分自身のキャラを登場させられることができたらどんなに楽しいか想像して欲しい。実際『エフゼロＸ』の64DD版では自分がつくったコースで遊べるようになるわけだし、マリオのかわりに自分の顔をはりつけたキャラが3D空間を自由に飛び回ることも不可能ではないかもしれないのだ。

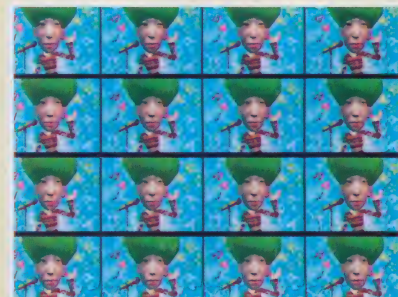
◆『ピクチャーメーカ』でまずお絵描きしてみよう。もちろん色もぬって綺麗に仕上げてね

◆できた絵を『タレントメーカー』で自分が作ったキャラクターの服の上にプリントする。この2つのソフトではデータをやり取りできるわけだ。遊びかたの広がりがわかるよね

◆オリジナルTシャツを着たオリジナルキャラがゲームの中に登場するわけだ。将来いろんなゲームの中に登場させる事ができるかも？ 例えば『マリオ64-2』とかね

本誌アナログチャットでおなじみのちづるがタレントメーカーに挑戦!!

はじめに：64ドリームの女性編集者ふくもちは編集長に、「タレントメーカのモデルになってくれ」との依頼を受けた。しかし「お腹いたいの、プリッ」とか言いながらとっとと人ごみの中に消えてしまった。そこで急きょ登場となったライバルちづるが多くの観衆が見守るなか舞台に立つことになったのだが…。

アン・ちづるの汚点

アフロヘアーが夢だった…が、それをスタッフに伝えると本当に緑色アフロになるんだもん、自分の顔でも大笑い。ふっ、大人になったぜ。それにしても、ゲームに自分が登場すると、がんばれ〜って気になるのは、これまでになかった感動。しかも簡単にあんなスゴイ合成ができるのは、ホントスゴイ。発売されたら友達を登場させて、抱腹絶倒のタレントメーカー大会を開催しよっと。格ゲー作ってボコボコにできたらいいな…なんて、いじわる？

⬆当日プリントアウトしてもらったのだ。ふくもちいわく「さぼてん星人みたい、くすくす」とのこと、ひどいヤツだ

幕張メッセで明かされた衝撃の事実を報告！

●発売元	任天堂
●発売日	98年4月下旬（予定）
●ジャンル	3Dアクションアドベンチャー
●価格	6800円
●容量	256M
●プレイ人数	1人
●振動パック	対応
●コントローラパック	未定

またも発売延期…。全国の『ゼルダ』ファンの悲しむ顔が浮かんでくる。もちろん我々編集部も悲しい。だが「SPACE WORLD」に行けなかった友よ、安心しろ。『ゼルダ』はすごいことになっているぞ！　アレを見ると待てる。待つだけの価値は充分にある！　雪が解け、木々が緑に包まれる春、その時こそ君はハイラルの大地を踏みしめているだろう！

Zトリガーに

ロックオンシステムが可能にするスムーズな3D戦闘！

画面の上下に黒オビの入る「注目」システムとは、おもに敵と遭遇したときに使ういわゆるロックオンだったのだ。Zを押すと黒オビが入り、その間リンクはつねに敵と向かい合うことになる。そのまま3Dスティックを倒せば、敵に向いたままじりじりと移動できるのだ。これにより間合いをつめるなど、リアルな戦闘が可能になる。同時に赤いカーソルが出るので、そこを狙って攻撃すればよい。3D空間でチャンバラすることを考えれば、どうしても必要になるシステムだったのだ。「実は去年の展示会で出展したときにも入っていたシステムなんですね。真剣にゲームづくりをしている人たちにとっては貴重なアイデアなんで、秘密にしておくために、これまで見せられませんでした」（宮本氏）

◆Zを押して間合いをつめ、ロックオンマークの場所を攻撃する。逆襲されたら盾で防御するもよし、Zを離し「注目」を解除していったん離れるもよし

これがリンクの操作方法だ！

Lトリガーボタン
盾による防御

十字キー
使用しない

3Dスティック
リンクの移動
※リンク視点のときは、周囲をぐるりと見回せる。

Zトリガーボタン
注目　※くわしくは下の記事を見よ！

スタートボタン
マップ/アイテム画面の表示

Rトリガーボタン
盾による防御

Cボタンユニット/上
リンク視点への切り替え

Cボタンユニット/左・右・下
アイテムの使用

Aボタン
剣をかまえる/剣を使う

Bボタン
アクションボタン
※画面上の緑色のアイコンに表示される行動を行うことができる。

隠されていた注目画面の全て！

敵を見失うことがない！

➡このような角度だと、敵との間合いがよくわかる（2Dの格闘ゲームはみんなこの視点だったもんね）。「注目」中はBボタンでジャンプできるのでジャンプ斬りも可能だろう。また「注目」中に3Dスティックを下に入れBボタンを押すとバック宙で逃げることもできる

敵をロックオン！

攻撃目標が固定される！

➡ロックオンマークが出ることによって、攻撃目標が固定される。剣を使うときもさることながら、飛び道具（弓矢やスリングショット）を使うときにより有効だ。ただショーでプレイした限り、Zを押しながらの戦闘は慣れが必要。ザコなら「注目」なしで戦うほうがいいかも

「操作のしやすいリンク」への道

「操作は覚えることが多いので、最初は苦労するかもしれません。展示会で説明する人に、来てくれたユーザーに対して言ってもらっていたんですが、「操作を覚えることもひとつのゲーム」なんです。プレイヤー自身が上達するというのもゲームになっているんで、展示会で10分、15分遊んでいただいたところで分かっていただけるゲームじゃないんです。そこんところを（分かってもらえるか）心配してたんですけどね」（宮本氏）

はみだしゼルダ

「光と温度というテーマで頑張っています。それから『どんなところに行ってきた』といっぱい語れるゲームにしようと思っています」（宮本氏）

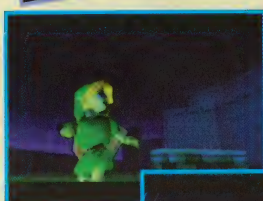
はみだしゼルダ

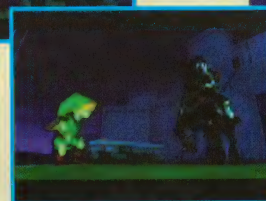
「インタラクティブでムービーのようなものは誰もやったことがなく、僕らが世界で初めてやるものだという意気込みで楽しみながら作っています」（宮本氏）

幕張メッセで明かされた衝撃の事実を報告！

探索、謎解き、アクション『ゼルダ』の魅力をダイジェスト版で体験！

ショーで展示されていたバージョンは、短時間で『ゼルダ』の魅力ができるだけ伝わるように、特別なメニュー画面が用意されていた。世界観を感じたい人はハイラルツアーを、ダンジョンを歩きたい人はダンジョンツアーを、敵と戦い「注目」システムを理解したい人はバトルツアーを、それぞれ選べるようになっていた。どのツアーを選んでも『ゼルダ』の持つ最大の魅力、すなわち「まさにその世界へ行ってきた」感を体験できるので、まさにショー向きの非常にわかりやすい展示だったと思う。編集部では初日の招待日はもちろん、一般日にもみんなと共に行列に並び全ツアーを回ってきたので、ここでそのツアーレポートをしよう。ちなみに人気のあったツアーはハイラルツアーの馬コースと、バトルツアーのスタルフォスコースでした。みんな雑誌で気になってたのか？

オープニングシーン初公開！

◆魔盗賊ガノンドロフに連れ去られるゼルダ姫。立ちすくむリンクの後ろに影が。誰だ？

◆対峙するリンクとガノンドロフ。かなりリアルで緊迫感のあふれるリアルタイムムービーが期待できそうだ

ハイラルツアー

1 コキリの村
2 ハイラル城下町
3 ゴロン山岳地帯
4 馬に乗ろう！

◆「時の神殿」（神殿、館、塔？正式名称は未だ不明）の内部。ショーでは見られなかったが、ここでリンクはおとなからこども（その逆もあり）へと入れ替わる

なつかしさと新しさが同居する我らの心の故郷

敵が少なく、各コースをのんびり観てまわれた。戦闘シーンでは操作やカメラにやや不安を感じたが、こういったフィールドの移動はノープロブレム！　ほぼ『マリオ64』感覚で歩きまわれる。リンクの家（右の写真）から出ると、おっと木の上だ。さすが妖精、木の上に住んでいたのね。ハシゴを降りると、誰かいる。話しかけると…、「SPACE WORLDへようこそ」だって。説明員だったのか、君は（笑）。この説明キャラの語尾がなんでもかんでも「ジャラ」ってくっつくんだけど、これはコキリ族の方言ジャラか？　池にはとび石があり、ジャンプの練習ができた。オートジャンプでポンポン跳べるジャラよ。

城下町に行くと静かな中世風の建物が並び、人々が歩き回っている。会話もできたぞ。期待したニワトリは発見できず。誰か見た人いるジャラか？　町を抜けると城があり、そのお堀で泳いできました。服を着たまま（笑）。泳ぐと水面に環がポヨヨーンと広がり、すごくいい感じ。なんだか以前いた場所に帰ってきたようななつかしさを感じる、心温まるツアーでした（馬についてはP24参照）。

◆町の中心部にカメラが設置されていてリンクを追う。遠く離れると見えなくなるほど小さくなる。『64マリオ』のジュゲムストップカメラみたいな感じ

◆ゴロン山岳地帯ではゴロン族が出迎えてくれる。爆弾について教えてくれた。山を登ると、眼下に果てしない景色が！

ダンジョンツアー

1 妖精デクの木
2 ドドンゴの洞窟
3 スペシャルコース

◆近寄ると動き出す石像アモス。ダンジョンツアーには敵がセットされていて、緊張感が高まる。3Dになったことで各部屋がずいぶん広く感じられる

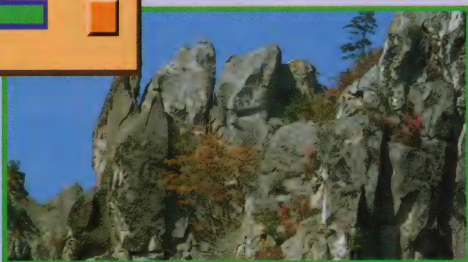
光と影が交差するダンジョン内イベントに期待！

このツアー最大の見どころはスペシャルコースだ。4つの目がある石像のまわりをぐるぐる回る足場があり、そこから弓矢で石像の目を狙い撃つというイベントがおもしろい！ リンクの視点で「注目」にすると画面手前（下）に弓矢だけが表示され（ちょうど『ゴールデンアイ』で片手と銃だけが表示されるように）、プスリと矢を放つと弧を描き突き刺さる。難しいがおもしろい。間違いなく本番でも展開されるイベントだろう。

また迷路のような暗く狭いダンジョンで、幽霊ポウの姿を見失わないように追いかけるというイベントも3Dならではのおもしろさがよく出ていた。ショーではお楽しみイベントみたいなイメージだったが、これも本番で展開されるとうなるほどの緊張感を体験できそうだ。

⬆◆ぼんやりと薄暗いダンジョン内部。あの騒がしい会場でも、たしかに臨場感をびしばし体験できた

バトルツアー

1 VS.ゴーマ
2 VS.ドドンゴ
3 VS.スタルフォス

◆実際に見たスタルフォスは、文字どおり骨太な感じ。戦士型だが、他のボスキャラ同様やはり大きく、だいたいリンクの2倍くらいはありそうな感じ

けっして夜に1人でプレイしないで下さい…

【注意：多少ネタバレのため、まっさらな状態で本番のプレイがしたい人はここの本文読むべからず】もっとも驚いたのがゴーマとの戦いだ。暗い部屋に入ると、周りには何もいない。だが、どこからか音がする。リンクの視点にして3Dスティックであたりを見回す。ふと見上げると…、い、いた！ 天井にはりついていやがった！ 気味の悪い真っ赤な目がこちらを見ている。まさにこの瞬間、鳥肌がたった。比喩ではない。本当にゾーッときたのだ。今思い返しても気持ち悪い。たしかにそのとき「恐怖」を感じたのだ。ショーで触れた『ゼルダ』で、もっとも印象的だったのがこのシーン。それくらいものすごいインパクトがあったのだ！

Zを押し「注目」しながらの戦闘は、さすがに初めてプレイする身では心許ない。下に落ちてきたゴーマの目をスリングショットで狙い撃ち、近づいて剣を振るというパターンを繰り返すが、なかなか大きなダメージを与えられない。やつはまた天井にはりつき、子ゴーマを降らせてくる。難しい…、だがおもしろい！ てめえ、本番でみてろよ！

⬆◆ゴーマの現れるデモシーンには、「甲殻寄生獣ゴーマ」と名前が表示されていた。なんか昔のアニメみたいな演出で、オレ好き。別の意味で驚いたのはドドンゴだ。このシリーズおなじみのボスキャラは、とてつもなくデカい。画面写真で見るより数倍デカい。これ本当

はみだしゼルダ
「今回のショーではあまり音を聞いてもらえなかったと思うんですが、夜中に独りでやったら怖いぞというところもあるんです」（宮本氏）

ゼルダの気になることばを総チェック！

はみだしゼルダ

「ミニゲームはあんまり入れないです。流鏑馬とか簡単な的当てみたいなものはいくつかあるんですけどね」（宮本氏）

アイテム
Player's Item

個々のアイテムに関してはそれぞれの項目を読んでほしい。期待のフックショットは今回はおあずけ。敵を倒したあとにはルピーやハートが残るシステムはこれまでどおり。地面に散らばったそれらのアイテムに違和感はなし。『64マリオ』のコインみたいな感じで、触れると回収できる。

アクション
Action

「注目」しての戦闘はやや慣れが必要だ。その他のアクションはかなりスムーズ。爆弾は例外だが、『ゼルダ』おなじみの「つかんで投げる」というアクションはどうやらボツのよう。残念。また「走る」スピードはやや遅め。これはペガサスブーツが存在することの伏線か？

➡Aは「剣を振る」だが、手に持っていないときに押すと、シャキンという音とともにサヤから引き抜く

馬
Horse

「柵など、高いところを飛び越すにはムチ（ニンジン）を2回いれます。そのあたりをイベントで使っていこうとしています。（馬のスピードが思ったより遅めだったという編集部の感想に対して）まあ、全体のスピードをあげてもいいんですけど、あまり速いと抜ける、地形を通りすぎちゃうんですよ。そうですか、遅いですか…。わかりました、検討します。で、うれしいでしょう、馬に乗って走るのは？ 子どものころから夢だったんです…、パカパ、パカパって（笑）」（宮本氏）

オートジャンプ
Auto Jump

低めの段差をそのまま進むと、勝手にジャンプして飛び降りる。これがオートジャンプの例。また任意でジャンプすることもできる。

「Zを押している間は、Bボタンがジャンプなんですよ。ただしそのときは真正面にしか全力疾走できないようになっているんですね。だから真正面にはフルで跳べるんですけど、ほかの方向には跳べないんですよ。このシステムはワリとうまくいっていると思います」（宮本氏）

オノ
Big Ax

ショーで初登場のアイテム。両手で振り下ろす、けっこうデカいやつ。さすがコキリ族。

カメラ
Camera

「『マリオ64』のときにはCユニットでカメラを操作できたんですけど、今回はほかにやることがいっぱいあるので、カメラはフルオートで触らなくていいというふうにしました。怖いよという感じをできるだけ出すためのカメラとか、敵が大きいよというのを見せるためのカメラとか…。それをフルオートで動かせるようにしているんです。かなりひっかからないで動いているでしょ。はじめは地面の下にカメラがもぐったりとかしてたんで、そんなところにも時間がかかったんですね」（宮本氏）

➡戦闘中以外、カメラはとてもスムーズ。Cユニットカメラのほしい場面もあるにはあったが…

➡ときにハッとする場所からカメラがリンクをとらえる。いわゆる映画的なカメラワークが随所に

キャラクター
Geme Character

もともと登場人物の少ないゲームだが、まだゼルダ姫とガノンドロフ以外の重要人物が明らかにされていない。その2人だが、P22を見てのとおりかなりリアルな表情だ。魔法使いのばあさんなんかがあのノリで登場するとうれしい。

➡「この女のコは誰？ 彼女もコキリ族？ 西部劇の牧場娘っぽいから宮本さんのシュミか（笑）？

剣
Sword

まず回転斬りがあったことを報告しておこう。操作はこれまでどおり、Aボタンを押してタメ、離すだけだ。それ以外の特殊な技は確認できなかったが、ボンボン、ボンと3回連続でタイミングよく押すと、縦縦、横というかっこいいアクションがきめられる技はあった。

➡こどもリンクの剣は短く、敵との間合いをかなりつめないとヒットしない。ダッシュ斬りの存在は？

スリングショット
Slingshot

おそらくこどもリンクにとっては、かなりの重要アイテムになる。あまり威力はなさそうだけど、タマは無限にあるようだ。戦闘中よりも、謎解きに使ったほうがおもしろそう。

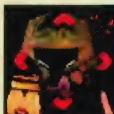
➡「注目」すれば、ロックオンマークが出るため狙った位置にビシビシ当たる。このへん、まったくストレスなし

操作 *Operation*

Bボタンは、いわゆるアクションボタンだ。ケース・バイ・ケースで画面上の緑アイコンにさまざまなアクションが表示され、それを行うことができるのだ。これがストレスのない「操作のしやすいリンク」のカギになるんだと思う。
「看板のそばに行ったら、Bボタンは「読む」に、馬のそばでは「乗る」に、馬に乗ったら「ムチ」になります。なかなかインテリジェンスの高いゲームになっていますね」（宮本氏）

対話 *Conversation*

人との対話は、キャラの前に立ちBボタン。セリフは下の写真のように表示される。これは、みんなだいたい想像どおりだったんじゃないだろうか。Bが「つぎへ」となっているのにも注目。

◆「戦闘」のときと同じように、キャラを「注目」すれば、少し離れた場所でもスムーズに「はなす」ことができるジャラ。とっても便利…ジャラ

注目 *Attention System*

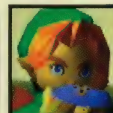
記事の冒頭で報告したとおりだが、戦闘中でもZを押す場面はいろいろありそうだ。あやしいものがあったら「注目」してみるとか、オートジャンプのところで宮本さんが言っているとおりジャンプしたいときとか…。Zとうまくつきあうことが、このゲームのミソなんだろう。

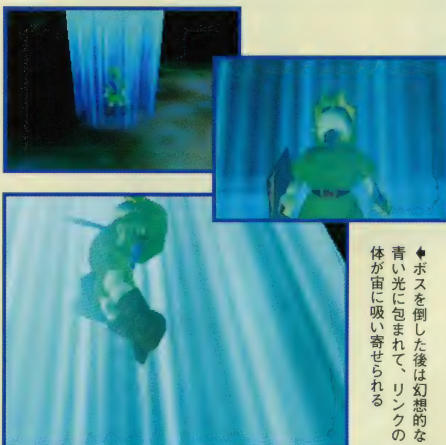
デクの棒 *Stick of DEKU*

デクの木というのがあって、その枝らしい。戦闘中に使ってみたが、なんかヘン。学生運動で角材を振り回しているような（笑）。

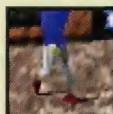
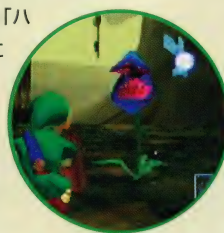
◆剣と違って長さがあるので、離れた場所から敵を攻撃するのには便利そうだが…。謎解きアイテムなのかも？

デクの実 *Nuts of DEKU*

で、こっちはもちろんデクの木の実。だからデクの実。投げるとカンシャク玉のようにパチンとはじける攻撃アイテムでした。数に制限があるが、敵を倒すと拾うこともできる。

デモ *Demonstration Movie*

オープニング以外にも、宝箱を開けるシーンとステージクリアのシーンにムービーデモがあった。巨大な宝箱のフタを開け中をのぞきこんだ後、半身を箱の中に乗り入れゆっくりとアイテムを取り出す…、といったなかなか演技派のリンクを見ることができる。

◆ボスを倒した後は幻想的な青い光に包まれて、リンクの体が宙に吸い寄せられる

ナビィ *Navigator*

しゃべったよ！　これはかなり意表をつかれた。敵に会ったら「敵だよ！」、導くときは「こっちこっち」、町で人に会ったら「ハロー」「こんにちは！」。とにかくかわいい声でよくしゃべる。まさに旅の仲間。でも、これはショーでの特別バージョンということで、発売時には消されるかも。

ハイリア人 *Hylians*

「ハイリア人は神に選ばれし民。神の声を聞くために耳が大きいんだ。わかったか、ぼーず？」（ハイラル城下町を歩いていたお兄さん）。なるほど、よくわかりました。

爆弾 *Bomb*

これまでどおりの定番アイテムでした。投げるときは3Dスティックを倒し、ちょっと助走が必要。3Dになって、やや扱いづらくなったかも。

ハンマー *Hummer*

画面写真では公開されていたが、今回のショーでは未確認。オノにすり替えられたのか？

ブーメラン *Boomerang*

12月号では「受けそこなうこともあり、それがまたおもしろい」と宮本さんは言っていたが、どうやら受けそこなうことはなくなったみたい。投げて戻ってくる軌跡がかっこいい！

ポーズ画面 *Pause Screen*

ゲーム中にスタートボタンを押すとセレクト画面になり、ここでアイテムをCユニットの好きなボタンに配置することができる。3Dスティックを左右に入れるとリンクの装備画面、重要アイテム（精霊石とか？）コレクト画面、フィールド全体マップ画面を順番に見ることができる。

弓矢 *Bows and Arrows*

「魔法は6つあるんですが、そいつを重ねてやると弓で魔法を撃つことができるんです。たとえば炎の魔法というのは、普段はドーンというようなドーム状の炎になるんですけど、それを弓矢にセットすると、炎の矢になって家に焼き討ちをかけることができるんです（笑）、…そんなことはないですけどね（笑）。でも、まあ、そのようなことはできるんです。結構リアルですよ。向こうの灯に火を放つとパッと部屋が明るくなるとか。闇の魔法をセットしてモンスターに打ち込むとか…」（宮本氏）

◆今回ショーで触ったアイテムの中でもっとも気に入ったのが弓矢。上の宮本さんのコメント、ゾクゾクするねえ

はみだしゼルダ

「『ゼルダ』を作ってると、本当にワクワクしますよ。自分たちでも、かっこええなあなんてよく言ってますしね（笑）」（宮本氏）

MOTHER3 奇怪生物の森（仮）

- ●発売元：任天堂
- ●発売日：未定
- ●ジャンル：RPG（64DD専用）
- ●価格：未定　●プレイ人数：1人

NINTENDOスペースワールドで見えた！？

ますますワクワク!! 新たな画面に感動!!

残念ながら、NINTENDOスペースワールドではビデオ出展のみだったけど、それでもウレシイ『MOTHER3』続報。ついに問題の“戦闘シーン”も公開されたし、人々との会話シーンも見れた。それに、なんといっても新しいサブタイトル『奇怪生物の森』（仮）も分かった。ビデオだけで大満足したというとウソになるけど、ますます楽しみ。ワクワクしすぎて眠れない夜をまた過ごしたいと思うよ…。

ここまで見えた感動その1　夜も眠れなかった注目の戦闘シーンだ!!

どんなに見た目がハデでも、しょせんはHPなど数字の足し算引き算でしかないRPGのバトル。それじゃあ面白くないということで『MOTHER3』では様々な実験をしているんだけど、ついにその戦闘シーンが公開された。なんでも「コントローラを楽器のように使って“音”で戦う」とか「人によって全く戦い方が違う」というバトル。画面からは主人公のひとりである“フリント”がドラゴの攻撃を受けた（？）ことしか分からないけど…。画面の数字「196」はダメージかな？　その横の赤いメーターが意味することとは？　あぁ、やっぱり夜も眠れないのだ。

◆これが「攻撃するドラゴ」と題された初公開の戦闘シーン。ドラゴのとなりはもちろん『もののけ姫』の乙事主です（ウソ）

ここまで見えた感動その2　タツマイリの村に見た、姿・カタチが全部違う登場人物

いままでのRPGって、同じ格好をした登場人物が何度も出てきたけど、この『MOTHER3』では出てくる登場人物が全員違う顔や姿をしているのだ。まぁ、考えてみれば、見た目がいっしょだとか色違いだけのキャラが何度も出てくるほうがヘン。というわけで『MOTHER3』には全く同じ人物は出てこないのだ。ちなみに画面は最初の町（？）になるタツマイリの村。ここに何人かの主人公たちが住んでいるんだけど、なぜか公開されたのはフリントのシーンばかり。妻と双子の子供を持つフリントが中心的なキャラなのかな？

◆これは「フリントの家の前」というシーン。セリフで頭が隠れているのは怪力の持ち主“ヨサク風な人”ではないか。フリントと何をしゃべっているのかな？

◆タツマイリ村にあるバー「YADO」（なぜバーが“宿”なの？）に入ってきたフリント。2階には宿泊の部屋が2つあるけど…

物語に出てくる代表的な乗り物? 走り出すポークビーン!!

昨年『MOTHER3』の画面が初めて公開されたときからおなじみの乗り物「ポークビーン」。その発進シーンがこれなんだけど、転びやすいんだって…。他にも気球などの乗り物も出てきそうだな。

➡ほとんど生き物のような乗り物「ポークビーン」。いろんなカラーリングのものが公開されている

巨大なドラゴにのるリュカ。やっぱり、ドラゴンは物語のカギなのか?

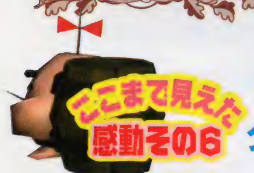
物語の重要なキーになるのが"ドラゴン"だというのは何度か紹介したけど、ドラゴにリュカが乗っているシーン。敵でもあるし仲間でもあるってこと? ちなみにいっしょに旅をするのは、なかよしのともだち、ともだち犬、ともだちザルだとか…。

⬆よく見ると、ドラゴの上に主人公のひとり"リュカ"が乗っている

インド人もビックリ!? 謎のキャラクター・ネンド人

もう見たまんま、なにかの労働をさせられているネンド人(生き物かロボットか?)と彼らをいじめているブタ兵士(ブタマスクの兵隊)の図。一体ネンド人は何をやらされているのか気になるけど、予想も全くつかない。何かを回しているようなんだけど、何かを汲み上げているのか、なにかの動力かな?

⬆見た目からすると、軍曹クラスの"ブヒー"だな

⬅働かされているネンド人の後ろをよく見ると、灰色のブタマスクの兵隊が…。これはやっぱり見張りということでしょーか

海のモンスター クラーケン登場!!

なんでも「オオウロコ村」に突然現れたというクラーケン。パッと見た感じでは、溶岩(地面)から首だけ出しているようにも見えるけど、村の名前からすると海の近くだろうし…。果たしてくわえられた村人の運命は?

⬆これは以前紹介したラフスケッチ

メンバーチェンジしてない? スーパーバンドD.C.M.C.

早くそのサウンドを聴かせてくれー!!

毎度おなじみのスーパーバンド"D.C.M.C.(デスペラード・クラッシュ・マンボ・カンボの略)"のステージシーン。あれれ、ボーカルのおねーちゃんがいないぞ? 代わりに中央ではサングラスのおにーさんがトロンボーンを吹いているのだ。もしかしてメンバーが6人に増えたのかな? ボーカルのおねーちゃんはどこに?

⬆クラブ"チチブー"でライブ出演しているD.C.M.C.。すると、ここはチチブーかな?

はみだしMOTHER3
MOTHERファン倶楽部通信サントラ版『MOTHER2』を聴いてない人はぜひ聴くべし。よみがえる感動に涙ちょちょ切れます。糸井さんの詩も泣かせる。ニンテンドウパワーでもぜひ書き込みするべし。

スーパーマリオRPG2（仮）

11月の任天堂スペースワールドで、えっ!?と目を疑ったのが、待望のマリオRPGのビデオ。だってあーた、マリオがペラペラの紙みたいになって、せかせかと動いてるんだもん。むむむ、これは宮本さんを直撃だ、ってことでコメントも頂いたぞ。では待ちわびた新着画像をお楽しみあれ。

- ●発売元：任天堂
- ●発売日：未定
- ●ジャンル：RPG（64DD専用）
- ●価　格：未定
- ●プレイ人数：1人

↑マリオの家の前？で、キノピオも登場。注目は右の緑のツル。ビデオでは他の場所でも似たモノを発見。ツルと言えばマロ？…でもまだナゾだ

ベッド発見！ジャ〜ンプ
ココ

↑右端に見えるベッド。ビデオではその上でジャンプしまくりのシーンもあったぞ。でもマリオ、何に聞き耳たててるの？

今回もヨッシーが深〜くかかわるヨ・カ・ン

たぶんゲームの序盤だと思うんだけど、ポチとウンババをいきなり発見。ご存じヨッシーのファミリーキャラだよね。てことは、前作よりもヨッシーの役割が大きくなることが予想されるぞ。SFC版のかけっこや召喚魔法以上の、ストーリー的なからみがけっこー出てくるかもね。

↑あっ、ポチだ。ワンワンうるさいし、ヨッシーもまだいないみたいだからさっさと橋を渡っちゃおっと

↑と思ったら、げっ、ウンババ登場。ちなみにマリオが橋を渡る時、紙切れみたくヒラリとうらがえるのがカワイイ

どんなダンジョンがマリオを待つのかな

今回は上のマリオの家？の周りと、下のおどろ〜な森の画面を入手したけど、ビデオでは「星のふる丘」風のステージや、家の壁がばたんばたんと倒れて道になるような場所もあったよ。そこをマリオがひらひらと歩いたり、ジャンプしたり。戦闘シーンはまだないけど、早く見たいよね。

↑森の入り口。何かを受けとめるような、マリオのしぐさだね。他にもいろんな動作があるみたい

↑この木々が「帰れ〜」って言うのよ。おーこわ。ところで、時間帯が夜か昼かで変化がありそうだと思わない？

宮本茂、ペラペラマリオについて語る

Q マリオがどうしてペラペラに薄いんですか？

A 『マリオRPG』独自の世界を作るためです。

『マリオRPG2』を『マリオ64』のように作ってしまうと、いろんなゲームが全部いっしょになってしまいますよね。あれもこれも入れるってことになってしまう。だから『マリオRPG2』独特の世界を作ろうということでやったんです。それにペラペラにすることで新しいネタができたりするんでね。

↑何でもかんでもポリゴンにすることがバージョンアップとは限らないのだ。新ネタに期待してますよ

●発売元：任天堂
●発売日：98年4月
●ジャンル：3Dアクション
●価格：未定 ●プレイ人数：1人

バンジョーとカズーイの大冒険

冒険の始まりは春

ゆかいなへんてこレーシング『ディディーコングレーシング』を開発したレア社がおくる、またもやゆかいなアクションアドベンチャー。11月の任天堂スペースワールドでは、順調に開発が進んでいるってことが確認されたぞ。ゲーム自体はほとんど完成していて、早くも日本向けのローカライズ作業に入っている段階。これなら4月の発売は間違いなさそうだ。プレイヤーは、『ディディーコング～』にも登場しているクマのバンジョーと相棒のカズーイを操作して、何ステージにも散らばった「失われたパズルピース」を集める冒険に出かけるんだ。

↑主人公のバンジョー。左上にあるバンジョーとカズーイのアイコンが残数表示で、その隣にあるのが好物ハチミツ製の体力ゲージ

↓左にいるのはマンボジャンボ。敵なの？ 味方なの？ バンジョー達とはどんな関係!?

↑ふだんはリュックの中にいるカズーイ。ゲーム中にボタン1つで交代できる

↓カズーイは空を飛んだり、早く走ったりできる。攻撃方法もそれぞれ違うのだ

↑落ちている「♪」をたくさん拾い集めると何かいいことがあるかもしれないね

愉快痛快大冒険！

←足の速そうなバッファローの突進！ こんな時には足の速いカズーイに交代して逃げよう。それとも…

各ステージには、幾つものパズルピースが散らばっている。それを集めるには、魔法を使ったり、空を飛んだり…テクニックと頭をフル回転しなくちゃいけないんだ。地下水路やお化け屋敷、巨人の家…、いろんなステージにいろんな仕掛けが待ち受けてるぞ。

←オープニングの1コマ。笛を吹いているのはバンジョーの妹「ピッコロちゃん」

エフゼロ エックス(仮称)

F-ZERO X

●発売元：任天堂
●発売日：98年6月
●ジャンル：レース
●価格：6800円(予定) ●プレイ人数：1〜4人

編集部アンドレがスペースワールドでエフゼロを徹底分析!!

ブーストはパワーゲージに運動

前作にもあったブーストだが、エフゼロXではブーストがパワーゲージに連動している。ブーストは2周目から使えるが、その度にパワーゲージが減っていくのだ。またマシンによってブーストがかかっている時間も違うようだ。マシン選択が勝負の大きなカギになる。

⬆ゲージの減りかたはどのマシンもほぼ同じ。ゴール前ではし烈な勝負になりそうだ

アンドレのお勧めマシンはこの2台

マシンごとの特性がすべて違い、かつエンジンセッティングが出来るのが今度のエフゼロ。30台のマシンすべてをプレイしたアンドレのお勧めは先月号で紹介したMr.EADのグレートスターとババのアイアンタイガーの2台。ただしどちらも操縦は難しく上級者向だ。

グレートスター

⬅車体はかなり重く、耐久性やグリップは悪いがブースト時間が長いのが特長

アイアンタイガー

⬅軽量でトップスピードまでの時間が短い。テクニカルなコースでは有効だ

スティックの上下でマシンも上下する

⬆ジャンプ台が階段状に続くコースではうまく操作すれば2段飛ばしもできそうだ

ジャンプ等でマシンが空中にある時は、スティック上下でマシンも前後へ傾く。スティック下でマシンの先端が上に上がるので空気抵抗をうけスピードが落ちる。スティック上はその逆ですぐに着地したいときに有効で、速度も上がる。当然ジャンプの距離は落ちる。

アンドレは時速1716キロを記録

通常は600キロ前後のスピードだが、ダッシュゾーンでは100〜200キロ、ブーストで200〜300キロはアップする。これを繰り返せば時速2000キロも可能だろう。ちなみにアンドレの最高記録は1716キロだったが、彼によればジャンプしてスティック上でドンドン下に落ちていけば2000キロでるらしい。もちろん失格するけれど…。

⬅スピードゾーンの位置を完璧に把握することが大切。1台ずつ確実に抜いていこう

チューブ内でのライン取りは慎重に

なんせ30台ものマシンが同時に走行するエフゼロX、特に混戦となる狭いチューブの中では無理な追い越しやブーストは禁物だ。ぶつかるとすぐに順位が下がる。常に30位からスタートしなければならないこのゲームではせっかく上げた順位を落とさない事も大切だ。

⬆最も混み合うチューブ出口付近のスピードゾーン。ここは無理せず自然体で

マシンがダイレクトに反応する操作感

スティックの動きにマシンが上下左右にダイレクトに反応する操作感は抜群。その他の基本操作はA-アクセル、B-ブースト、R·Z-重心移動だ。ちなみにアクセルを連打しながらコーナーを回る技は健在。

コースは4つのリーグから選択

遊べたコースは全部で15種類。ジャック、クイーン、キングそれぞれのリーグで5つのコースが選択できた。気になるのは「?」のリーグ。おそらくエースかジョーカーだと予想するのだがどうだろう。

アンドレの一言

⬆「アンドレ、エフゼロやっといて(BYわたる)」の一言で、エフゼロをやり込んでほぼすべてを見切ったと言い切るわれらのアンドレ。あんたはエライ

俺もーね、エフゼロやるために幕張来たんだよ。ほんとだよわたるさん。もう朝からずっとエフゼロやりまくりだよ。もう子供がいっぱいやってきて大変だったよ、任天堂の人とも勝負してすごい接戦だったんだよ、すごいんだから本当に、エフゼロ来たらぜってえ1番にやらしてよ。約束だよわたるさん。(興奮のおさまらないアンドレに代わって代筆いたしました：わたる)

最強のマスターレベルは超ハイレベル

レベルはイージー、ノーマル、ハード、マスターの4種類。特にマスターレベルは本当に難しい。追い越してもすぐに追いつかれてしまう超シビアなバトル。ここをクリアできれば本当のマスターだ。

キングリーグの最終コースは激ムズ

すべてのコースをやり尽くしたアンドレも、唯一クリアできなかったのがキングリーグの最終コースだ。とっても距離のあるヘアピンばかりの難コースにさすがのアンドレも手こずっていた。

はみだしエフゼロ

「1000キロを超えると空気抵抗を感じる」と言うアンドレ。彼によると「スティック上に入れてマシンを安定させておかないと吹っ飛びそうだ」とのこと。また「R・Zの重心移動はうまくやらないと曲がり過ぎるので前作より難しい」とも語っていた。

※アンドレとは本誌でおなじみの、ゲームなら何でもこいのプロゲーマー。あらゆるジャンルのゲームを完璧にこなすエライやつ(でも言葉使いはなれなれしい)。最近では『ブラストドーザー』のオールプラチナが彼の偉業。

シムシティー64(仮)

『シムシティー』、それは1989年に登場し、数々のプラットフォームに移植されたロングセラーの都市育成シミュレーションゲーム。その『シムシティー』がいよいよN64にDD用ソフトとして登場だ！

- ●発売元：任天堂
- ●発売日：未定
- ●ジャンル：シミュレーション（64DD専用）
- ●価　格：未定
- ●プレイ人数：1人

市長！起きて下さい！お仕事です！

◆こういった街をつくっていくのが市長のお仕事だ

「スペースワールド」で情報が公開された『シムシティー64』。来年あたりには64DDで登場しそう。ちなみにこのゲームの内容は、プレイヤーが市長となって自分の町を経営し、どんどん発展させて大都市にしていくというもの。さあ、全国の市長さ～ん！出番ですよ！

◆しかし「りゅうおうタウン」っていう街の名前が気になるなあ

本日の議題「アイコンについて」

アイコンの使い方大予想！

①整地：森や水場を平地にしたり、ジャマな建築物を破壊する。土地の上げ下げもできるかも？
②造園：木を植えたり、水場を作ったりする。
③道路：道路をつくる。高速道路も造れるのだろうか？鉄道は？
④トンネル：斜面をぶちぬいてトンネルを作る。
⑤住宅地区：住民の家を建てる地区だ。
⑥商業地区：いわゆるビジネス街。
⑦工業地区：読んでそのまんま工場のならぶ地区。
：⑤～⑦は、低密度、高密度の選択ができるのだろうか？
⑧港湾：港や空港をつくる。
⑨???：なんだろう…続報を待ってね！
⑩「このアイコンに注目！①」参照
⑪電気：発電所、電線などを作る。発電所の種類はどんなのがあるんだろう？
⑫公共機関：警察、消防署などをつくる。
⑬学校：小学校～大学まで全部作れるか？
⑭娯楽施設：公園、スタジアムなどを作れる。
⑮ボーナス：…なんだろうなあ、きっと。人口がある程度ふえると使え、特別な建築物が建てられる？
⑯情報：人口や隣接する都市などのいろいろな情報が見られる。
⑰コントローラの設定？
⑱「このアイコンに注目！②」参照
⑲緊急：災害が起きた場合、消防隊などを派遣する。
⑳天候：…なのだろうか？

今回は画面に写っているアイコンの意味について考えてみよう。見たとこ、アイコンの形はPC版やPS版の「シムシティ2000」に近いようなので、働きもそれに近いだろーということでアイコンの意味を予想し、左側にまとめてみた。いっとくけど、まちがってても当局は一切関知しないかんね。

このアイコンに注目！①

『シムシティー64』では、市長（プレイヤー）自らが街の中に入り込むことができる。これだけならPS版『シムシティ2000』にもあった機能だが、『64』では街の人と会話して情報を集めたりできるらしい。ということは、このアイコンは会話のためのもの？

このアイコンに注目！②

これは完全に編集部の予想の話なのだが、街の中を見るためにはこのカメラアイコンを使って視点を街の中に移すのではないだろうか？というわけで街の中の様子をごらんいただきましょう。

◆車が走っている道路。交通事故に出っくわしたりして？

◆踏切があるところを見ると鉄道もあるんだろうけど…

◆似た人ばっか歩いてるけど…。種類はふえるよね？

今回のスペースワールドで突然発表された、任天堂の隠し玉ソフトは、雪上の熱いレースが楽しめるスノーボードゲーム。でも、これがまたとんでもなく美しいグラフィックと『ウェーブレース』を思わせるようなストイックさが融合して、まさにスノーボードゲームの決定版ソフトと呼べそうだ。ゲームでは上下2分割による2人対戦もできるので、友達とも楽しむことができるぞ。この冬スノーボードに行けない君もこれでバッチリ大丈夫だぜ。

●発売元：任天堂
●発売日：98年2月予定
●ジャンル：スポーツ
●価　格：6800円　●プレイ人数：1～2人

N64でホワイトブレスを体感!!

とにかくメチャ美しい雪原が目を奪う。スペースワールドで遊べたのは3コースだけなんだけど、そのどれもが、光の計算が緻密にされていて、光と雪の美しさは本物以上の美しさを感じるはずだ。

⬆3Dスティックで左右移動。Zトリガーで姿勢を落とすとスピードが増すという操作方法だった

⬆ジャンプをすればトリックプレイも可能。スティックとの組み合わせで技も用意されているのか？

2人対戦もできる

⬆これが上下2分割による対戦画面。もちろんライバルに勝って先にゴールすることが目的だ。テクニックを磨いてコースを把握しないと勝利を呼び込むことはできないぞ

⬆雪を滑るサクッという音もかなりリアル。雪質によっても異なるのだろうか？

⬆とにかくスピード感も存分に味わえる。風をきる快感もたっぷり味わえるぞ

⬆プレイヤーキャラが何人いるかはまだ不明。タイプ別のキャラが予想されるね

雪と光の競演を見よ!

NBAバスケットボール（仮）

神様ジョーダンも ぐりぐりできる
華麗なNBAバスケットボールで
ダイナミックなダンクを決めろ！

●発売元：任天堂
●発売日：98年7月予定
●ジャンル：スポーツ
●価　格：6800円予定　●プレイ人数：1～4人

ニンテンドースポーツ第1弾！NBAバスケットボール登場！

スピードのあるドライブ、パワフルなゴール下、ダイナミックなダンクと日本でも人気沸騰中のNBAバスケットボール。その熱いプレイの全てを再現するゲームが任天堂から発売されるぞ。チームも選手も全て実名で登場するNBAバスケットボールだ。あの神様ジョーダンを3Dスティックでぐりぐりと華麗にドライブできる。うれしすぎる1本だ。

↑ど派手な頭とリバンドで有名なブルズのロッドマン。ドリブルで切れ込むぞ

プレイヤーの細かい動きまでリアルに表現！

NBAバスケットボールでは、選手たちの細かいアクションまでも再現しているのがウリ。ゴール下で速攻をふさぐアクション、ドリブルしながらパスを出す味方を探すガード、鋭いドライブにヘルプにいくセンターなどバスケファンならずとも唸るほどの細かさだ。作り手の意気込みが感じられる作りだぞ。

↑ブルズの弱点といわれているセンターロングリー。でもしぶく速攻をふせいでるのだ！

↑レイカーズのジョーンズの鋭いドライブ！センターのロングリーがヘルプに向かう！

↑パスを出すのか、1 on 1で勝負するのか、ブルズのピッペンが狙ってるぞ！

さあ、華麗なダンクを決めて It's Show Time!!

NBA!!!

NBAバスケットボールは、操作もいたって簡単だ。攻撃ならAボタンでシュート、Bボタンでパスと誰でもすぐに遊べるはず。操作選手の切り替えはCボタンユニットだ。さあ、NBAの選手たちをぐりぐり動かし、華麗にダンクを決めてみよう。NBAのダイナミックなプレイがみられるショウタイムの始まりだ！

↑今期前半欠場のピッペンだってケガなんかなんのその！魅せてくれるぞ

➡ダダダッダンーーク!! ピッペンの長距離ダンクが炸裂だ！

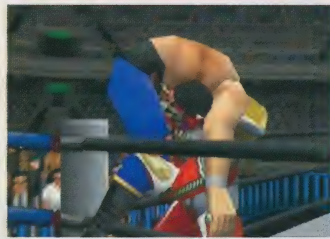
新日本プロレスリング TOHKON ROAD

闘魂炎導 BRAVE SPIRITS

新日本プロレス闘魂炎導 〜Brave Spirits〜

98年1月、
キミも熱く熱く燃え上がって
超戦士となれ！
至高のプロレスゲームついに登場！

●発売元：	ハドソン
●発売日：	98年1月4日
●価格：	6980円
●容量：	96M
●ジャンル：	スポーツ（プロレス）
●プレイ人数：	1〜4人　●コントローラパック：対応

98年1月4日、「闘魂炎導」発売！

↑というわけで、今月も熱いプロレス魂をお伝えしてしまうのだ

というわけで今月も「闘魂炎導」を大紹介！今回はなんと、IWGPチャンピオンの佐々木健介選手にいろいろ質問をぶつけてしまうという超スペシャルなコーナーまであるのだ！ いやあ、64ドリームってほんとにお買い得ですねえ。

↑このお方がIWGPチャンピオンの佐々木健介選手だ！ 近くでみるとすんごく大きかったぞ！

僕が質問に答えます！

佐々木健介選手

タッグパートナーを育てよう

このゲームの大きな特徴ともいえるのが前にも紹介した「ラーニング機能」。つまり、コンピュータキャラに自分の操作を覚え込ませる機能だ。育てたキャラをタッグパートナーにすれば、最高に息のあったタッグの結成となるぞ。

↑エキシビジョンモードの中にある「スパーリング」。これでキャラを育てるのだ

↑タッグマッチのスパーリング風景。プレイヤーのタッチの頻度までおぼえるぞ

↑こっちはシングルマッチのスパーリング。自分の操作をおぼえ込ませよう

教えて！ 健介選手

Q 闘魂ロードをプレイしての感想を聞かせて下さい

A かなり、リアルですよね。動きの面でもそうだし、体のつくりなんかも、ほんとうに厚みがあって立体的な感じですね。それに、間合いの取りかたとか、タイミングとリズム感が大事っていうところで実際の試合と通じるところがありますね。リズム感がないやつは実際の試合でもだめですよ。

操作法・基礎の基礎編

ほんと～に基本的な操作法

3Dスティック…移動・技入力
A、B、A+B…攻撃
攻撃ボタン+Z…組み
C…攻撃補助（走る、ロープにふるなど）
R…ターゲット変更（タッグマッチ）
L…アピール
スタート…ポーズ

この操作はキャラクターと敵が立って向き合っている場合です

教えて！ 健介選手

ご自分の再現度には満足ですか？

いや、もう自分で見ててもそっくりなんですよ。他の選手もよくにてますし。特にライガーの足が短いところとか、もうそっくりですね（笑）。動きもそっくりだけど、技の方ではふだんあんまり使わないような技まで入ってて、こんなのまで出るの？っていう感じですね。あえて言うとすれば、ノーザンライトボムでもうすこしタメがほしかったところですね。

◆健介選手がほんとに似てるかどうかは自分の目でたしかめよう！

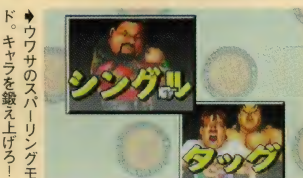
3つのゲームモードも大紹介！

このゲームでは3つのモードの中から好きなものを選んで遊ぶことができる。各モードの中でもシングル、タッグ、バトルロイヤルなどいろいろな細かいモードに分かれているものがあるから、遊び方はさらに広がるぞ。 おすすめは友達とのベルトをかけたダブルタイトルマッチだ！

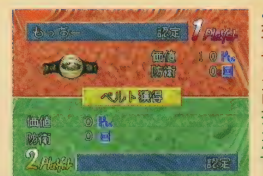
エキシビジョン

普通に試合を行うモード。シングル、タッグ、バトルロイヤルが行える。また、「スパーリング」によってキャラクターに自分の操作をおぼえさせる（ラーニング）ことができる。

◆バトルロイヤルで4人対戦だって出来てしまう。

◆普通の2人対戦。対COMでも2人対戦でもOK

◆ウワサのスパーリングモード。キャラを鍛え上げろ！

IWGP

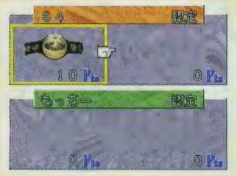
コンピュータ相手の勝ち抜き戦を行い、最後まで勝ち抜くとチャンピオンベルトを手に入れることができる。ヘビー級とタッグの2つのタイトルがあるぞ。

◆やった！ベルト獲得！これでチャンピオンだぜ！

◆キャラクターを選んで、勝ち抜いていこう

◆これがベルトだ。これから価値をあげていこう

タイトルマッチ

他のプレイヤーと、ベルトをかけて対戦する。防衛すると自分のベルトの価値が上がる。また、他人のベルトと自分のベルトをかけるダブルタイトルマッチも可能だ。

◆ベルト奪取！ダブルタイトルでは点数が移動する

◆お互いのベルトの価値はこの画面で表示される

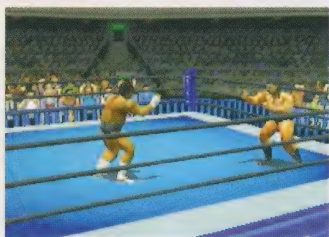
◆はい、コントローラパックの中味も移動しますよ

教えて！ 健介選手

他の選手とゲームで対戦して、一番うまいのはどなたですか？

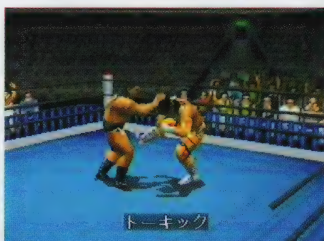
やっぱり、僕にかなうヤツはいないでしょう。ゲームでもチャンピオンですよ（笑）。

◆健介選手はいつもマイキャラとして自分をつかうらしい

これが勝利のカギだ！ 最強の座をめざして闘え！

まあ、発売まであと１カ月を切ってしまった今となっては、システムやなんかの話ばっかり続けていてもしょうがないよね。ここは一発、「勝つためのテクニック」ってゆーやつをドド～ンといっきに教えてしまおうぢゃないか。このページをしっかり読んで、対戦相手に差をつけてくれたまへ。そして、「プロレスこそ最強の格闘技」という言葉をみんなの頭にしっかりと刻み込んでやるのだ。

勝利のカギ その1

間合いをはかれ！ タイミングを狙え！ 技を読まれるな！

試合は、それぞれのキャラが向かい合って、構えている状態から始まる。ここから徐々に間合いをつめ、自分の有利な位置から技をかけるのだ。ここでの攻防はとにかくタイミングと読みが大事。とにかく一瞬の判断でどちらの技がかかるかが決まるのだ。打撃技で牽制するのか、それとも投げ技で一気に流れをつかむのか状況に応じて適切な判断をするように心がけよう。ちなみに、A、B、またはA+Bで打撃技、それにZボタン同時押しで投げ技だ、Zを先に押してもだいじょうぶだぞ。 また、打撃技はリズミカルにいこう。

↑打撃と投げ、攻撃と返し技のかけひきがこのゲームのキーポイントだ！

タイミングとリズム感が大事だぞ！

勝利のカギ その2

ふらついたら大技のチャンス！ 一気に勝負を決めろ！

倒した相手を引き起こすと、相手はしばらくの間ふらついている。このときのふらつき具合によって相手のダメージがわかるぞ。大きくふらついているときは、大技でフィニッシュを狙うチャンスだ！

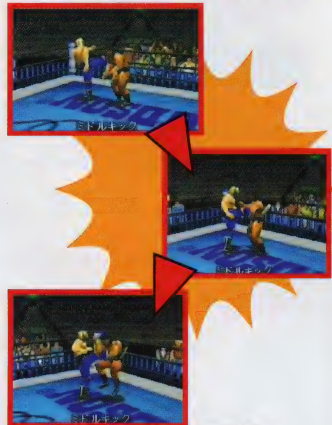
←ちょっとわかりにくいけど、相手はけっこうふらついてる

←ここで一発どっか～ん！異常にかっこいいぞ！

←スキをねらって飛び技だ！きまればとっても爽快だ

勝利のカギ その3

相手の動きを観察しろ！ 動きを見切って返し技だ！

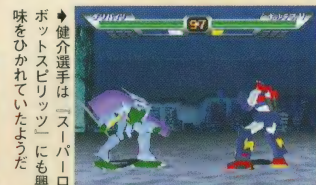
プロレスの基本中の基本、それは相手の技を受けとめること。そして、受けとめたところから逆に試合を自分のペースに持ち込むことだ。そのあたりを再現しているのがこの「返し技コマンド」だ。相手が技をかけてくる前に、相手と同じボタンを押しつつ、相手がいるのと反対の方向に3Dスティックを入れよう。ふらつき状態のときには、敵と同じボタンを押しておくだけでもOKだぞ。

←ストンピングをよけることも可能だぞ

相手の技を予測するんだ！

教えて！ 健介選手

Q ふだんはどんなゲームをするんですか？

A だいたいプロレスゲームですね。よく友達と対戦なんかもしてますし。あと、最近は大きい試合とかが多くていそがしかったから、逆にのんびりしたゲームもよくやってましたね。だけど、N64はもってないんです。ハドソンさんからまだもらってなくて（笑）。プレステは前にもらったのがあるんですけどね（笑）。前は合宿所にもプレステが置いてあって、よくやってたんだけど誰か…たぶん小島じゃないかと思うんだけど…（笑）、持って帰っちゃったみたいで、今はもうないんですよ（笑）。

←「のんびりしたゲーム」ってどんなのだろう？なんか興味あるよね？

←健介選手は『スーパーロボットスピリッツ』にも興味をひかれていたようだ

健介選手に会っちゃった！

なんと、今回は東京・六本木の新日本プロレスで、佐々木健介選手にインタビューしてしまったのだ！なんせ相手はIWGPヘビー級チャンピオンなのだ！つーことで緊張しっぱなしだったのだ！それでもいろいろと面白い話を聞かせていただいたのだ！（当日、取材にいったもっちーは緊張しすぎて大失敗をやらかした！詳しくは「はみ出し情報」参照だ！）

健介選手のプロフィール

1966年、福岡県出身。
1997年にIWGPタッグ王座獲得。また、1997年8月31日にはIWGPヘビー級王座にも輝く。
身長180cm　体重115kg

健介選手に挑戦！

コントローラを握る健介選手

編集部のもっちーが「闘魂炎導」で健介選手に挑戦した！健介選手はこの日、別の雑誌の取材の人たちとも対戦し、ずっと勝ちっ放しだったらしい。もっちーは健介選手の連勝を止められるか！

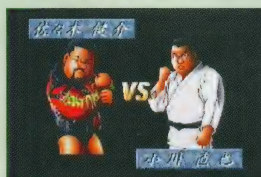
第1試合
佐々木健介（健介選手）VS長州力（もっちー）

◆健介選手VSもっちーの対戦風景。連勝ストップに期待が…

健介選手の師匠である長州を選び、相手にプレッシャーを与えようとする卑怯者もっちー。が、そんなことで動揺する健介選手ではなかった。結局、もっちー敗北…。

ええい！再戦じゃ！こんどこそ俺の勝ちじゃあ！（もっちー談）

第2試合
佐々木健介（健介選手）VS小川直也（もっちー）

◆キャラを変え再挑戦したもっちー。しかし世の中そううまくは…

こんどは小川を選ぶもっちー。しかし、結局は健介のストラングルホールドでギブアップ…。勝った健介選手の一言「ゲームでも小川には負けられませんね」。

結論：やっぱり健介選手はゲームでもチャンピオンです。ハイ。

健介選手に技をかけられた～い！

さて、負けたもっちー。実はサオヘン酋長から極秘指令を受けていた。「負けたら技かけてもらってくるんよ～」。そこで健介選手にそのようにお願いしたところ…。「じゃあ、ストラングルホールドいきましょうか」とのありがた～いお言葉。あまりの感動にもっちー顔面蒼白、ひや汗たらたら…。

教えて！健介選手

さて、これまでのページで紹介できなかった健介選手のお話をここで一気に紹介してしまうぞ。

Q 音声は実際にご本人がしゃべられてるそうですが、なにか収録中のおもしろい話はありますか？

A 試合前に控え室でとったんですけどね、控え室に帰ってきた奴が部屋の外でその声を聞いて「なにを怒ってたんですか？」って驚いてました。

Q ユーザーへのメッセージをお願いします

A いまはなにごとにも熱くなれない時代だっていうこともいいますけど、ユーザーの皆さんにはプロレスなり、このゲームなり、なんでもいいから自分で熱くなれる物をみつけてほしいですね。

最後にプレゼント！

というわけで、健介選手にサインしていただいた新日グッズの数々をプレゼントしちゃうぞ！官製ハガキに欲しいものを書いて応募しよう！

Tシャツ……………………2名
ブロマイド　………………3名
バッグ……　………………1名
キーホルダー（サイン無し）…1名

宛先はここだ！

〒102　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部
「闘魂プレゼント」係まで

どんどん応募しようぜ！

はみだし 新日本プロレス闘魂炎導

おバカウォッチングコーナー・健介選手からお話を聞いて、編集部に帰ったもっちー。いざインタビューのテープを聞こうとカセットのスイッチをいれたら…「げぇー音が入ってねぇ!!」もっちーはヘッドホン端子にマイクを突っ込んでおったとさ。あとは一緒に行ったメンバーと必死で話の内容を思い出し…（号泣）

●発売元：	ハドソン
●発売日：	12月19日
●ジャンル：	3Dアクションパーティーゲーム
●価格：	5980円
●容量：	64M
●プレイ人数：	1～2人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	非対応

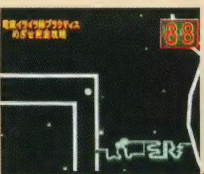
年末は日本のあちらこちらで“イライラ”の悲鳴が聞こえそうな雰囲気。編集部でも声にならない絶叫が響いているぞ。ということで今月はみんなにプラクティスモードにチャレンジして欲しい。基本的な攻略方法も載せたので、ハドソンと編集部アンドレの最速タイムに是非トライしてみよう。最速タイムを更新した人は編集部に送って欲しい。気が向いたらプレゼントあげるかもしれないよ。

はみだしイライラ棒

本誌ではおなじみのアンドレは2時間かかってこのタイムを叩きだした。「ほかのコースやらしてよ」と言うのでタイムアタックを終了したしだいです。（編集部わたる）

ハドソン最高タイム 19秒233

コーナーはスティックを直角に

最初の直角コーナーではスティックをすかさず真下に入れる。直角コーナーでは常にスティックを90度の角度で入れる練習をしよう。これが結構難しいのだ

ウッチャン振り子は一気に進め

ウッチャン振り子は、ナンチャン大回転を抜けたら高速化で一気に駆け抜けろ。ここでのタイムロスはかなり致命的だ。

スティックはスピードを選べ

イライラ棒は迷わずスピードタイプを選択しよう。スピードタイプ以外では絶対に20秒はきれないぞ。あと高速化ボタン(L・R・Z・Aのいずれか)は押しっぱなし。もちろん後半のヘアピンもギザギザ道もボタン押しっぱなしでないとこのタイムは決してでないぞ。

ナンチャン大回転　ウッチャン振り子　ギザギザ道　Ⓐ　Ⓑ

大回転はタイミングが大事

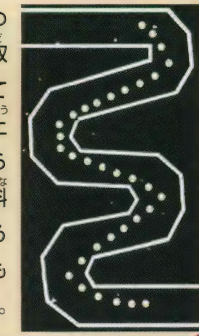
唯一の難所といえるのがこのナンチャン大回転。ここでは自由に動けないだけに失敗するとかなりのタイムロスになる。何度も何度も練習してタイミングの取り方さえ覚えれば、抜けるだけならばそれほど時間がかからないだろう。問題はいかに短時間でスムーズに進むかだ。とにかく練習あるのみ。

➡Ⓐ地点を抜けていっきに最初の大回転に突入。一旦Ⓑ地点に入って最初のタイミングで次の大回転に飛び込まなければならない。もちろんインギリギリですすめればベストだ

ここはまっすぐ一気に抜けろ

曲がりくねっているように見えるが、実はぶつからずまっすぐに抜ける事が出来る。当然高速で切り抜けろ。ただ位置決めが大変難しいので、まっすぐ切り抜けられたらラッキーだと思ったほうがいいかも。

アウトインアウトが基本

ヘアピンカーブが続くこの場所はもちろんインベタのほうがタイムが速いが、ミスも多い。そこで、ここではアウトインアウトのラインでのコース取りをお勧めする。実際のコース取りは画面を参考にしてもらうとして、マップ上のポイントにぶつからないように、まっすぐ斜めにスティックを入れるイメージで進もう。もちろん高速で進むべし。

アンドレ最高タイム 19秒749

みなさんのタイムを募集しています。プラクティスモードでアンドレのタイムを更新した人はタイムをハガキに書いて送って下さい。上位5名様に何か記念品を差し上げる予定。宛先:〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部 アンドレのタイム超えたぞ係まで(締め切りは98年1月31日消印まで有効。絶対にインチキはなしよ)

MASTERS'98
～遥かなるオーガスタ～

Par 4 400y
5m
170y
51
Wataru
2nd Shot 164y

- ●発売元：ティーアンドイーソフト
- ●発売日：12月26日
- ●ジャンル：スポーツ（ゴルフ）
- ●価　格：7980円（予定）
- ●容　量：128M　●プレイ人数：1～4人
- ●振動パック：対応　●コントローラパック：対応（34P）

目くるめく遥かな輝きのなかで
ゴルファーは自然と同化する

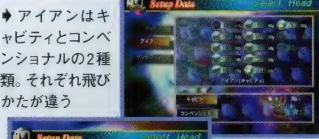
ゴルフ好きには絶対遊んで欲しい本格派ゴルフゲーム!!

まずは自らの分身であるクラブ選びから

すぐにでもティーショットを打ちたくなるのがゴルファーの人情。しかしここはじっと我慢して、まずクラブ選択から始めよう。もちろんここでは単に使うクラブの選択だけでなく、クラブの種類や最大飛距離、プレイヤーの能力値も設定できるのだ。個性あふれる選択可能キャラは4人、外観だけでなくスイングも違うので、自分のスイングに近いキャラを選ぶのがいいかも。でもあまりにキレイなスイングなので該当者なしの場合は許してね。登録が済んだらいよいよオーガスタが待ち受けるぞ。

➡まずはプレイヤーの名前を入力。アルファベットがかっこよくとんでくるのだ

⬅ドライバーはチタン、メタル、パーシモンの3種類から選択できる

➡アイアンはキャビティとコンベンショナルの2種類。それぞれ飛びかたが違う

⬅サンドウェッジのロフトも3種類の中から選択できる。角度が大きい程高く上がる

クラブが決まったらいざコースへ出陣!!

いよいよ始まるゴルフの祭典“マスターズトーナメント”。遊べるのはスーパースタータイガーウッズの登場で大いに盛り上がった97年のマスターズを、プレイヤー自身が主役になり実体験できるマスターズモードをはじめ、トーナメントモード（マスターズの最終日のみ参加する）、マッチプレイ（2人で18ホールプレイしホールごとに勝ち負けを決める）、ストローク（18ホールプレイしてスコアを競う）、トレーニング（任意のホールをプレイ）の5つのモードで楽しめる。さあ気を落ち着けて1番ホールに向え!!

はみだしマスターズ

毎年4月にアメリカジョージア州「オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブ」で開催されるのが「マスターズトーナメント」。世界中から選りすぐられた超一流の選手しか招待されない。例年は日本からは賞金ランキング1位、2位のプレイヤーが招待される。

ティーアンドイーソフト広報担当篠田さんに直撃インタビュー

株式会社ティーアンドイーソフト
コンシューマ統轄部
プロジェクト推進室
篠田 健吾さん

⬆「御自身のゴルフの腕前は？」の問いにはニコッと笑って答えてくれませんでした

■キャラクターの動きが本当にスムーズですね

篠田 ありがとうございます。ゴルフゲームでは老舗ですし、恥ずかしいものはだせないですからね

■やはり動きはモーションキャプチャーでとりこんだんですか？

篠田 いや、実はこのゲームではモーションキャプチャーを使わず実写画像を1枚ずつ取り込んでアニメのように動かしているんです

■確かにカクカクした感じが全くなくって動きがなめらかですよね

篠田 実際にゴルフをやってる方ならわかってもらえると思うんですけど、ゴルファーならではのちょっとしたしぐさや癖なんかも入っているんですよ。あと実況もバッチリ入ってますから、実際プレイしながらテレビを見ているような感じでプレイできると思いますよ

■かなり細かなところまで作り込まれてますね

篠田 そうですね細かいといえば、アプローチではピンに当たるとガシャッと音がしてカップに入ることもありますし、旗だとバサッていう違う音がします

■ちなみに御社での最高はどれくらいですか？

篠田 ドライバーの飛距離だと350ヤード位です。スコアでは4日間で30アンダーですかね。もちろんリセットなしですよ

■では最後にクオンパのお話もお聞きしたいんですけど（笑）

篠田 お願いですから、それだけはカンベンしてくださいよ（笑）

SIM CITY 2000®

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

1月発売予定のSIMCITY 2000の開発ロムが編集部に到着したぞ。初のシミュレーションゲームとして64のスペックをどこまで生かしたのか、どこが新しくなったのかに着目して詳細レポートだ。

- ●発売元：イマジニア
- ●発売日：97年1月30日
- ●価　格：6800円
- ●容　量：96M
- ●ジャンル：シミュレーション
- ●プレイ人数：1人
- ●コントローラパック：対応(123p)

シミュレートスピード大幅アップ！今度のシムシティはさくさく進むぞ

シムシティ2000で遊んでみてまず驚くのが街の成長の速さ。発電所を作って区画を決めれば、あっという間に建物が作られてしまうから、街の成長に追いかけられるように、警察を作ったり、水道を整備したりしなくちゃならないのだ。これなら、すぐにお金が貯まるので、ゲームの進行も速いはずだ。ただし、借金を抱えていたら、雪だるま式に大きくなって、あっという間に破産なんていうこともあるかもよ。

◆しかも5段階のシミュレーションスピードが用意されていて、ゲームの途中で変えられる

◆発電所の近くに工業地区と住宅地区を作ってみよう。そして電線をひっぱれば・・・

◆あっという間に建物ができるぞ。道路や水道を作っているまに街はほぼ埋まるのだ

◆さらに追加されたのが地形の作成。自分の好きな地形からゲームを始めることができるのだ

SFC版ではどうだった？ 1

今やってもおもしろいSFC版のシムシティ2000。だけどやっぱり気になるのがシミュレートスピード。街ができてもお金が貯まるまでじっとガマンだったもんね。

◆夜寝るときも、つけっぱなしにして資金を稼いだ人はかなりいたはず

街を走る車まで観察できる！要チェックのハイレゾモード

次にすごいのが、格段に上がったマップの拡大縮小やスクロールスピード。気にしなければどうってことはないことだけど、10万都市にするためには、拡大縮小やスクロールだけで、膨大な時間がとられるはず。そんな無駄な時間を極力カットできるのが、64版のシムシティ2000なんだ。また拡大縮小は4段階にわかれていて、マップの上から下に鉄道を作るなんてことも、1コマずつ駅を作っていくことも簡単だ。

◆一番大きく拡大すれば、ヒトコマヒトコマ埋めるのにとっても役立つのだ

◆一番小さくすればマップの2分の1くらい表示されるので一気のコマンドも楽にできるのだ

4段階の拡大縮小をしてもきっちり表示ができるのは、ハイレゾと呼ばれるすごい技術のお陰なのだ。君のテレビをパソコンモニター並の解像度にする新技術なのだ。

SFC版ではどうだった？ 2

SFC版では拡大縮小は2段階だけ。最初のうちはこれでもよかったけど終盤になると不便さを感じることもちらほら。

◆しかも拡大縮小のボタンを押してからの時間が長かった

親切設計のメニューアイコン。どこでもすばやくコマンドできる

今回全く新しくなったのがメニューアイコン。通常メニューは表示されておらず、必要な時にAボタンを押すことで、サークルになったメニューアイコンを呼び出せる仕組み。もちろんメニューがサークルになったのは、3Dスティックにばっちり対応しているからなのだ。最初はちょっと戸惑ったけど、慣れると一番下のコマンドまですぐにいけるようになる。ストレスなくプレイできる親切設計の新システムなのだ。

◆通常ではゲーム画面上にはメニュー関係はなにも表示されないのだ

◆でも水道管がほしいなんて時には、Aボタンを押せばメニューアイコンが現れるぞ

Aボタン――メニューアイコンの呼び出しと選択
Bボタン――キャンセル
Rトリガー――画面スクロールの時に使用
Cボタン上下－画面の拡大縮小
Cボタン左右－画面の左右回転

SFC版ではどうだった？ 3

SFC版ではメニューアイコンは常に画面に表示されてた。処理が遅かった分、ポインタの切り替えやポインタの移動スピードがかなり気になった。

◆それとアイコンがある分、都市の画面表示が狭くなるのも欠点だった

ゲームにはストーリーが加わりさらにハマれる3部構成

前号も紹介したとおり、今度のシムシティ2000は、3部構成でゲームが進んでゆく。まず1部ではいつもの通りシム星で都市をつくり、大きく発展させれば、宇宙へ飛び出す施設が作れる。2部では宇宙空間に建設したスペースコロニーでの都市育成だ。そして今回のロムでも遊べなかった謎の3部でゲームが進んでいくのだ。それぞれ出来上がる都市は、全く違う姿を見せてくれて、みんなを楽しませてくれるのだ。

◆都市の街並はゲームの進行ごとに変わっていく。これはまだシム星の街だ

◆どうやら宇宙から降り注ぐ隕石群を避け宇宙に脱出する。母なる星に別れを告げるのだ

SFC版ではどうだった？ 4

SFC版では、5つあるマップから10万都市を建設するフリーマップと都市で発生するいろいろな問題を解決してゆくシナリオの2つのモードがあった。それぞれが完成度の高いゲームシステムだったので、SFC版だけでなく多くのゲームにそのままの形で移植されているほど。今でも十分楽しめるものだった。

◆さまざまな地形から都市をつくっていくフリーマップ。その地形を上手く利用することがポイントだった

◆シナリオでは既に都市はある程度出来上がっていて、災害や都市問題を解決してゆく

異色のミニゲーム全紹介！果たしてどんな展開になるのかな？

今度のシムシティ2000では、多くのミニゲームが追加されている。今回遊べたミニゲームは全部で5つ。それぞれが都市を大きくするゲームのストーリーの中で登場し、ストーリーにから み合うようだ。うまくミニゲームをこなさないと都市の発展にも影響を及ぼすらしい。でもこのミニゲーム、その出来映えがちょっと気になるところ。ゲームシステムが完成されているシムシティだけに、上手くゲームにとけこめるのか、ちょっと心配なところだぞ。

新野菜作り

◆初登場のバイオシミュレーション。第2部において都市の野菜不足をおぎなうために、既存の野菜を組み合わせて様々に新種を作り出すのだ。市民の厳しい要望に応えられるかな

モンスター

◆地球に置き去りにされた卵から生まれたモンスター。食事とおトイレなどの世話をしつつ大きく育てる育成もの。無事に大きくなってくれれば都市を救う救世主になることも・・・

◆お嫁さん探しの恋愛もの。女の子の気持ちを察してデートをしてゆくんだ

◆やはり資金稼ぎだった競馬ゲー。ここで一発逆転。都市のお金をつぎ込んで荒稼ぎ

◆そして宇宙空間でのシューティング。ロックオンレーザーで敵を壊滅しよう

●発売元:	イマジニア
●発売日:	98年1月
●ジャンル:	スポーツ
●価格:	6980円(予)
●容量:	96M
●プレイ人数:	1～4人
●振動パック:	対応
●コントローラパック:	対応

一足お先に開幕を迎える『超空間ナイタープロ野球キング2』。バージョンアップでおもしろさもパワーアップ。今回は、新たに追加された2つのモードを大紹介だ!

クリエイトモード

オリジナル選手を作れるクリエイト。いっそう細かく作れる上に、作った選手を育て上げていくストーリーも加わった。オリジナル選手が愛しくなるほど楽しいぞ。

さらに細かく選手が作れるクリエイト

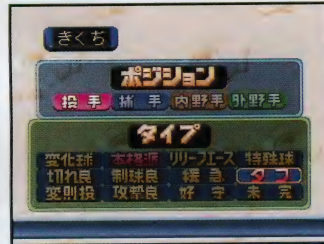
選手を自由に作れるクリエイトは、前作に較べ大きくパワーアップ。選手の顔もパーツが大幅に増えているから、自分とそっくりな顔の選手を作ってゲームで活躍させることも可能。そして新たにタイプが加わって、投手なら本格派とか変則投げ、球のキレや緩急で勝負といったものまで選べるのだ。

自分そっくりに作れて

パーツの種類もパーツの数もとっても多くなってるのだ。キクボウの顔に似せるとこんな顔に

体型もフォームも思いのまま

もちろん体型やフォームの特徴も前作と同じように細かく設定できるぞ

タイプも選べてすごく嬉しい!!

今回から追加されたタイプは2つ選ぶことができる。どうやらパラメータに影響するようだ

野球ひとすじ花の高校球児を育てよう

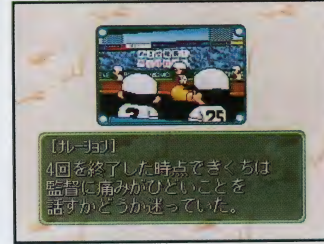
プロキン2では作った選手を各球団にすぐにトレードする以外に、高校から選手を育てることも可能なのだ。作った選手は、将来のプロ野球選手を夢みながら、甲子園を目指して野球ひとすじの青春を過ごすのだ。涙と汗で予選を勝ち抜いて、甲子園出場をはたそう!

野球にかける青春時代

作った選手を高校時代から鍛え上げよう。プロで活躍することを夢みる青春なんだ

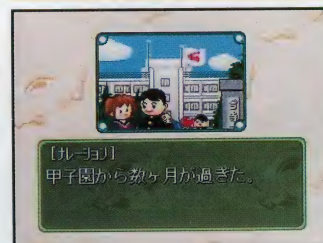
あこがれの甲子園出場!

みごと予選を勝ち抜けば、高校球児あこがれの甲子園での全国大会が待っているぞ

ど根性をみせるのだ!

試合中、こんなアクシデントがおこる。だけど腕がちぎれてもいいから投げ抜くのだ!

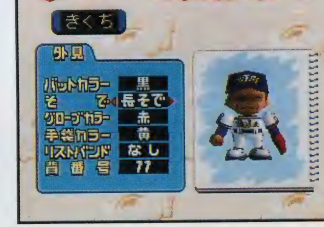
あこがれの球団にドラフトで入団!

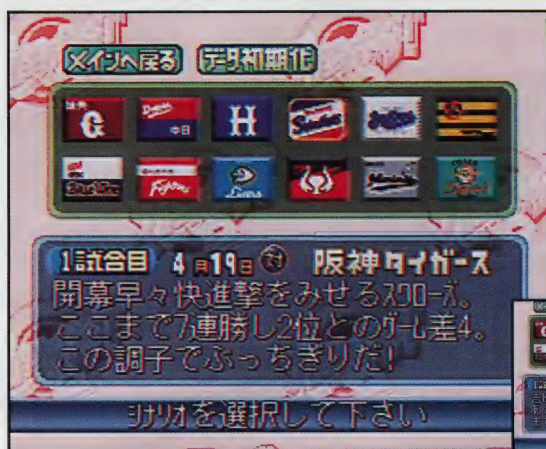
熱い甲子園の戦いを終えれば、注目のドラフトが行われる。手塩にかけて鍛えあげた選手が認められれば、みごとプロ球団から指名されるのだ。苦楽をともにした選手だから、まるで自分が指名されたようでとっても嬉しいこと間違いなし。プロでの活躍もいっそう楽しみになるはずだぞ。

熱い戦いを終えて

まるで昨日のことのようなあの熱戦。残り少ない高校生活もつかの間…

やったー。指名されたぞ～

どきどきするこの瞬間。みごとあこがれのオリックスからドラフト指名されたのだ

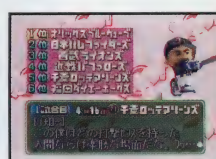
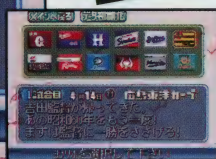
さあ今度はプロで熱闘だ!

シナリオモード

今年のペナントレースをもとにしたシナリオにそって、天王山になったあの試合をリプレイ。みごと優勝をゲットするドラマチックモードがこれ。

今年のペナントの雪辱をはたせ

君の手でチャンピオンフラッグを奪還だ！

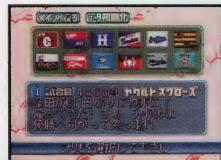
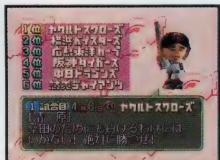
今年のペナントレースの日程どおりに、ドラマチックなストーリーで優勝を目指しゲームをするのがこのシナリオモード。全球団に独自のシナリオが用意されているので、メイクドラマを再演したい巨人ファンも、吉田監督の復帰で夢よもう一度の阪神ファンも、惜しくも大魚を逃した横浜ファンも、全てのプロ野球ファンが熱いペナントを楽しめるモードなのだ。

◆タイガースファンの夢は85年以来の六甲オロシの大合唱だ

◆オリックスは去年どおりの実力を発揮するだけ。連覇に向けてスタートだ

◆ゲームスタートの前には各選手のコメントも聞けるよう。自信満々のイチローだ

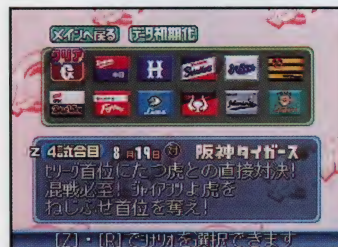
メイクドラマはまだ続いていたのだ

惜しくも優勝を逃したジャイアンツ。シナリオでメイクドラマを成し遂げてみよう・・・。4月6日から始まったヤクルトとの開幕戦で負け越してスタートダッシュができなかったジャイアンツ。シナリオの中では、みごと復活をとげた桑田を開幕戦にもってきてスタートダッシュを狙うのだ。KKコンビでみごと雪辱をはたそう！

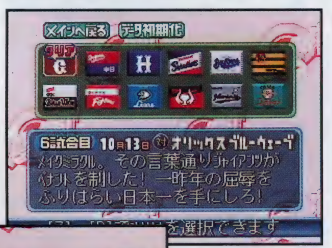
メイクドラマのスタートだ！

◆開幕ダッシュに向けて桑田の先発。ヤクルトを相手に奇跡の復活だ

◆もちろんKKコンビの清原だって意気込みが違う。気合いが入ってるぞ

◆吉井に対し気迫満点の清原。うなるバットに期待がかかる

首位決戦！天王山を制してドラマチック！

1年を通して厳しいペナントレースを強いられた今年の巨人。だけどメイクミラクルの始まりかともの思われたのが8月17日からの4連勝。横浜、阪神をたたいたその勢いで、ヤクルトにも3連勝していれば・・・。そんな悔しい思いをイッキにゲームで晴らして、ペナントレースを制してしまおう。これで少しはうっぷんが晴れるかも。

◆中盤の天王山。阪神との3連戦だ。トラをねじ伏せて首位奪回を狙う！

◆みごとな試合運びで、長島監督の言葉どおりメイクミラクル達成だ

◆先発のガルベスも首位奪回に向けて気合い十分！俺に任せろって感じだ

清原絶好調！日本シリーズもいただきだ！

みごとシナリオを戦い抜いてペナントを制すれば、もちろん日本一を賭けたシリーズが待っているぞ。ゲームでは、独自のシナリオで進み、パリーグを制したオリックスと日本シリーズをするようだ。さあ、奇跡にむけてプレイボールだ！

◆迎えるオリックスとの日本シリーズ。それぞれの看板選手が実力をみせるぞ

清原のでかい一発が飛びだした〜

◆ホームランの演出もさらに迫力が増し、ゲームを盛り上げるぞ

スーパーカーレースゲーム登場

シンプルかつレスポンスのよいレースゲームを64ユーザーのみんなは待っていたんじゃない？そこで登場『ランボルギーニ64（仮）』。純粋にレースを楽しめる無駄のない遊びやすさはきっと楽しめることうけあいだぞ。

●発売元：タイトー
●発売日：98年3月予定
●ジャンル：レース
●価格：7800円　●プレイ人数：1〜4人

ランボルギーニ64（仮）

ディアブロで勝つか?! カウンタックで決めるか!!

ハイグラフィックでランボルギーニを駆って高速の世界へ。

とにかく画面写真を見てもらえば分かるとおりキレイ。コースはもちろん背景にいたるまで丁寧に描き込まれているのがわかるでしょ。また、レースゲームの肝とも言える操作感やスピード感もバッチリだし、かなり高レベルのレースゲームと言えるんじゃないでしょうか？ しかもこういう純粋なレースゲームとしては初の4人対戦もできるので、テクニック勝負のマジなバトルも楽しめるぞ。

◆とにかくコースや背景がキレイ。ちょっと見とれちゃいそうだぞ

◆視点を変えられるのはもちろん。ビューワーでこんな画面もOK

モードは4つ!! 走りを極めろ

遊べるモードは4つ。うち、タイムトライアルをのぞく3つのモードは対戦プレイでも選択できるんだ。この他オプションモードでサウンドやゲーム難易度などを変更できるぞ。

▲すべてのモードを制覇してコントローラパックにタイムを刻んでやろう

タイムチャレンジ

規定の時間内にチェックポイントを通過して周回を競うモード。アーケードではおなじみだね。

チャンピオンシップ

全6ラウンドを連続して戦うモード。難易度ハードならかなりシビアな本格派レースが楽しめるぞ。

シングルレース

好きなコースを選択してレースができるモード。対戦ではこのモードがいいかもね。

タイムトライアル

選んだコースで最速タイムをたたき出すストイックなモード。走りを極めるならココだぜ。

2人〜4人まで対戦可能だ!!

2人対戦

ノーマル

▲上下2分割による対戦。64ユーザーはこれに慣れてるかな

スプリット

▲タテ分割による対戦。結構見やすいのでこちらでも試してね

3人対戦

右下にはコースマップが入るぞ

◆3人目の車種選択ではランボルギーニ以外の車種も登場するぞ

4人対戦

4人で白熱レースだ

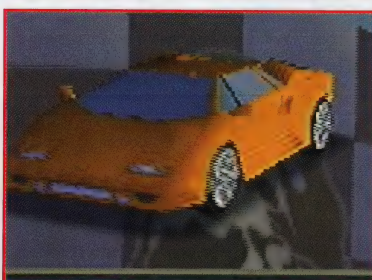
◆画面がちっちゃくなるけど迫力はかわらないぞ

これが主役のイタリアンマシン。2台あわせて？億円コンビだ!!

そして主役の登場。このゲームの登場マシンは2車種6種類。世界最高峰のマシン、ランボルギーニディアブロとランボルギーニカウンタックだ。いやぁすごいね。日本でも実際に走ってるのは滅多にお目にかからないけどこの2台を操作できるってんだからうれしいでしょ。

ランボルギーニ ディアブロ

ランボルギーニV12気筒エンジンを積む最高峰マシン。トルク5000rpmで100kmまでわずか4・09秒で加速する。最高速は時速325km／h

ランボルギーニ カウンタック

1970年に誕生したカウンタック。当時でも最高速315km／hを誇る怪物マシン。20代後半の人なら懐かしさとあこがれが同居するのではないだろうか？

バリエーションにとんだコースは6つ!! どれも攻めがいがあるぜ!!

登場する6つのコースのさわりだけを紹介しよう。だって実際に走ってみないとコースはわかんないもんね。なので発売日まで楽しみに待っていてちょうだい。

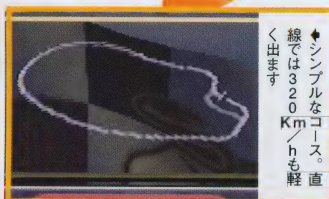
●ピット●

ピット作業もプレイヤーが操作します。さてどーやってやるんでしょう。3Dスティックがカギ。

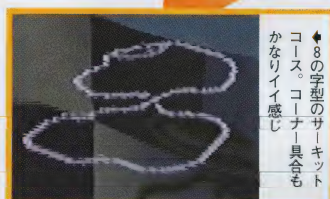
⬆給油とタイヤ交換をおこなうのでありました

●ビューワー●

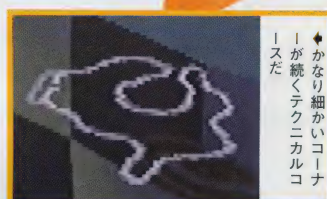
プレイ中にポーズしていろんな角度からマシンを見ることができます。拡大縮小も自由自在だよ。

⬆なのでこんな角度からもマシンを見ることができるんだ

COURSE 1

⬅シンプルなコース。直線では320Km／hも軽く出ます

➡サーキット仕様なのでタイヤも安定。最後のコーナーは全速だ

COURSE 2

⬅8の字型のサーキットコース。コーナー具合もかなりイイ感じ

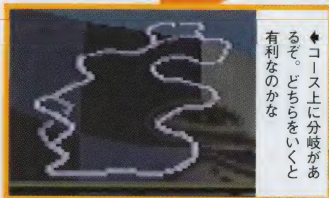
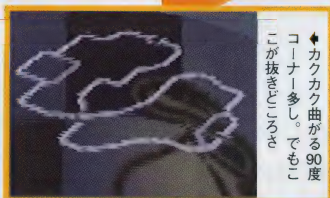
➡やや曇りがかった天候ですがおかまいなしにぶっとばします

COURSE 3

⬅かなり細かいコーナーが続くテクニカルコースだ

➡トンネル内の照明もいいでしょ。トンネルあけが勝負だ

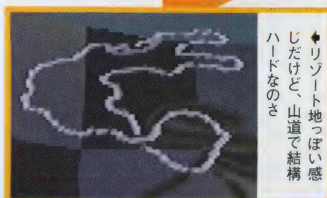
COURSE 4

⬅コース上に分岐があるぞ。どちらをいくと有利なのかな

➡かなりバウンドするところもあるようです。マシンは平気？

COURSE 5

⬅カクカク曲がる90度コーナー多し。でもここが抜きどころさ

➡実はここも隠れた分岐があります。ショートカットか？

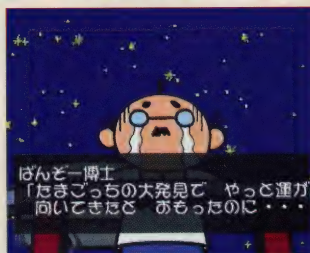
COURSE 6

⬅リゾート地っぽい感じだけど、山道で結構ハードなのさ

➡まさにいろんなテクニックが要求されるコースなのだ

発売元	バンダイ
発売日	97年12月19日
価格	6800円
容量	96M
ジャンル	育成ボードゲーム(テーブル)
プレイ人数	1～4人
コントローラパック	対応

なんとたまごも産んじゃう!!
今年の冬休みはみんなで64のたまごっち

たまごっちは64でも発見されたのであった

64版ではたまごっち達の楽しいお話も見ることができるのだ。ばんぞー博士やミカチューの動く姿や声だって聞けるよ。ストーリーはUFOで宇宙を旅してた新種のたまごっち達がおにぎりを奪い合ってるうちに操縦不能に! 博士の元にUFOが落ちてきたことから始まるんだ。ゲームはみんなで遊べるボードゲーム。オリジナルたまごっちはもちろん、新種にさらに新・新種の64オリジナルたまごっちに出会える可能性も大!なんだって。しかも卵を産んじゃうらしい…。

◆お見合いも失敗し続けて100回目。傷心の博士の元にまたもやたまごっち

◆こんな軽いノリで地球に寄るつもりだった新種のたまごっち達のUFO内

画面はこんな感じ

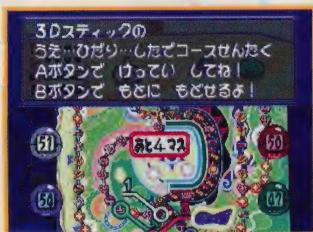
パラメータウインドウ たまごっちのしつけやおなか、ごきげんなどのゲージが表示

大型たまごっちHOUSE いつもたまごっち達が見れる!

コマ 順番がきたら表示されるたまごっちのコマ

コマンド サイコロ、マップなど4つの行動コマンドを選べる

まずはサイコロをふってみよう

自分の順番がまわってきたらサイコロを1個ふってマスの上を進んでいこう。マスごとにいろんなイベントが発生する。マップを選択するとボードのマップ全体が見渡せるよ。画面の上半分にはばんぞー博士が発明した大型たまごっちHOUSE内が見えるからお世話中のたまごっちがいつも見えて安心!

◆下半分に見えるのがマップ画面。どの方向に行こうかなって自分で選択できるよ

◆お世話エネルギーはゲームスタート時に64持ってるんだ。使い過ぎるとなくなっちゃうから行動は考えて選択しよう

勝利の条件はっていうと、ある一定以上の変身パワーを集めてたまごっちを成長させることだ。ボード上にゴールというものはない。イベントなどでせっせと変身パワーを集めて誰よりも早くマイたまごっちを成長させなくちゃね。

◆病気になったらドクロマークが現れる。治療しよう

◆変身パワーが集まって成長したたまごっち。ウレシイね

お世話の仕方はどんなかな

マスを進んでイベントを終了したら、待ってましたのお世話だよ～ん。画面が育成モードに変わって6種類のお世話アイコンが表示されたら、たまごっちの状態を考えてお世話の内容を決定しよう。ちなみに64版ではたまごっち達がその時々にやってもらいたいことを画面上でアプローチしてくるよ。ちゃんと応えてあげよう。

◆上の画面ではたまごっちがして欲しいことをアプローチ

◆すやすや眠るたまごっち。眠り始めたらお世話はできない

食事 ごはんやお菓子の2種類。お菓子はごきげんがあがるけどやりすぎると体に良くないよ

しつけ わがまま言ってるときはしからなくちゃね! しつけがアップするぞ

ゲーム ごきげんも上がるゲームは5種類からランダムに選ばれるのだ

治療 たまごっちが病気になったらコレ。薬や注射がある。1度に治らないこともあるよ

トイレ うんちをしたら流してあげよう。ウンチのためすぎは病気のもとね

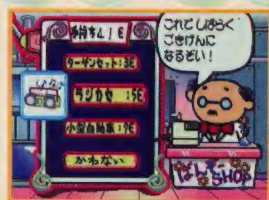
キャンセル なんにもしたくないときやお話をキャンセルしたいときはコレ

イベントいっぱい、4人で燃えちゃうミニゲームもいっぱい!!

サイコロをふって進むマスではいろんなイベントがあったりする。変身パワーをいっぱいゲットできたりカードがもらえたり、ミニゲームも楽しめるよ。ただし変身パワーがマイナスになったり1回休み、なんてマスもけっこうあるからココロしてかかろう。ミニゲームについては先月紹介したけど10種類。お世話中のかわいいたまごっち達が頑張る姿も必見ですな。

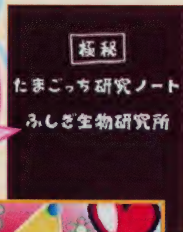
◆スタートはこのマス。再び止まるとパワーがもらえる

◆ゲームの勝敗にたまごっち達は喜んだりがっかりしたり

イベントではたまごっちのごきげんをさらにアップできるマスもいろいろあって、これがまた楽しー! エステマスではエステシャン、ミカチューがたまごっちを美しく変身させてくれてごきげん度もアップ。笑えて楽しく得をするイベントマスは21種類もあるよ。カードマスでは「うんち拾うカード」なんてユニークなものも。これを使うとお世話中のたまごっちがうんちを拾いまくるぞ!!

◆ばんぞーショップマスではごきげんをあげる商品が買える

◆ラジカセもらって大喜びのたまごっち。音楽聞けて良かったね

マル秘情報いっぱい? おまけモード

タイトル画面でおまけを選ぶとたまごっち命ことばんぞー博士のとっておきな秘密のノートが見れちゃう。ゲームに登場するたまごっちの特徴が記録されてて、ここからコントローラパックやサウンドモードにも行けるんだ。

◆たまごっちの特徴が分かってお世話するのに役立つね

◆なんとゲームでは博士の女子高生好きが発覚。これもマル秘?

◆まだまだ子供のたまごっち。お世話次第で将来が決まるよ

マイたまご! それがユーザーたまごなのだ

ゲームで勝利したプレイヤーはなんと!! たまごを産んじゃう。この他のプレイヤーも変身パワーが89以上あればたまごを産めるぞ。これがユーザーたまごってわけ。新種発見のたまごからユーザーたまごを残した場合、さらに「ねこたまご」なんてものができる!! しかもこのたまごは次のプレイで使えるぞ。このたまごから育ったたまごっちは誰も見たことのないアダルトっちになるかも!

◆たまごはオリジナルと新種の2種類から選ぶことができる

◆いち早く成長させて優勝するにはキミの愛情と努力が必要ね

64オリジナル、楽しい熟たまごっち達をちょっと紹介しちゃうね!!

サンタおやじっち

◆みんなにプレゼントしてまわる気のいいヤツ。白いヒゲはつけヒゲらしい

おもりおやじっち

◆赤ちゃんのおもりを任されてしまったがおもりは苦手。赤ちゃんも自分も泣いている

コギャルっち

◆異常に明るい。いつも仲間とつるんでいる。たまごっち星のスパイ説アリだがそのわりにハデ

かぶりものっち

◆いつもかぶりものを着ている。ムレないかぶりもの研究に熱心だが自分はムレもの好き

マリオっち

◆年がいもなく赤い帽子をかぶっている。走ったり飛び回ったりしているが最近は足腰が弱い

UFOっち

◆たまごっち星以外の宇宙人とも交信ができる。酸素がないと息ができない。焼きそば好き

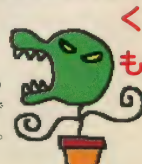
春風っち

◆冬も夏もさわやかな風を送ってくれるが、サウナや雪山にも風を呼ぶためけっこー迷惑

カッパっち

◆いたずら好き。頭の皿はおいしい水だけ限定。キュウリは漬け物よりモロキューが好き

魔法使いっち

◆どんな魔法でも使えるスゴイやつだが魔法の効果は3秒しかもたないので結局解決できない

くさっちもどき

◆一見くさっちだがそうではない。性格は凶暴でエサとみるとかみつく。ダンス音楽好き

VIRTUAL 64 PROWRESTLING
バーチャル・プロレスリング64

発売直前！君はこの感動と興奮に耐えられるか！

●発売元	アスミック
●発売日	12月19日
●ジャンル	スポーツ（プロレス）
●価格	6800円
●容量	128M
●プレイ人数	1～4人
●振動パック	対応
●コントローラパック	対応

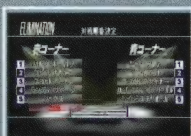
ゲームモードを大紹介!! 遊べるモードは6つ！

この本が出て72時間もすればお店に並ぶはずの『バーチャル・プロレスリング64』。プロレスゲームファンのみんなは首をキリン状態にして待ってるんではないだろうか？今回も64ドリームでは、このゲームの魅力を思いっきり凝縮してお伝えしちゃおう。まずは6つのゲームモードそれぞれを紹介していくぞ。それではレッツゴー！

公式戦

各団体に所属する他の選手と次々に対戦していくモード。nWo以外の6つの団体で行える。優勝者にはタイトルごとにベルトがもらえる。また、これで優勝すると次から隠しキャラも登場するようになるぞ。

イリミネーション

レスラーを5人ずつ選んで行う勝ち抜き戦。だれを先に出してだれを後にだすか、相手の組み合わせを予想しながら順番を考えよう。といっても、ついこういうのは好きな選手を先に出しちゃったりする（笑）。

エキシビジョン

1回こっきりの試合を行うモード。シングル、タッグ、2対1のハンディキャップ戦ができる。友達が遊びに来て「んじゃ対戦でもやろーぜ」というときに使うモード。78人の選手全員から好きなのが選べる。

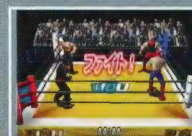
リーグ戦

最大8チーム（シングルなら8人まで、タッグなら1チーム2人ずつ合計16人まで）の総当たり戦。優勝するとベルトがもらえる。ちなみにプレイヤーは4人まで参加可能。残りはコンピュータ。

トーナメント戦

最大8チーム（こちらも人数はシングルなら8人まで、タッグなら1チーム2人ずつで合計16人まで）の勝ち抜き戦。もちろん優勝すればベルトがもらえるぞ。プレイヤー参加人数はリーグ戦と同じ4人。

バトルロイヤル

ある意味ではこのゲームの最大の目玉。自分以外は全て敵として4人で対戦ができるぞ。だれかと組んで早めに1人～2人ぐらいはつぶしておくのがコツ。最後の最後までリングに立っているのはだれだ！

操作法だって思いっきり紹介してしまうのだ！

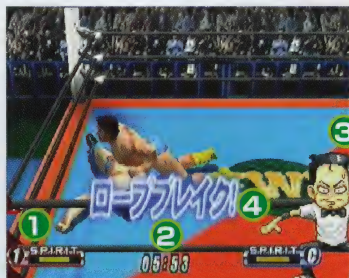
コントローラの使い方（超基本編：相手が立っている場合）

コントローラの使い方も紹介しておこう。ただし、プロレスゲームって状況によってボタンの意味が違ってくることが多いので、今回は一番基本的な「相手と立って向かい合ってる状態」だけね。

各ボタンの働き

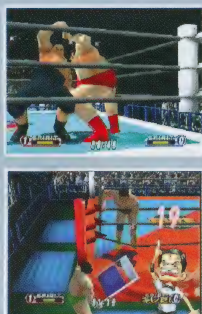
A…組み技
　短く押す：弱
　長く押す：強
　後ろ回り込み
B…短く押す：通常打撃
　長く押す：特殊打撃
L…ダッキング・組み手払い
R…ガード・キャッチスロー
C…上：＋十字キーロープ方向でリング昇降
　下：ダッシュ
　右：視点切り替え・相手変更
3Dスティック…アピール

画面の見方

こちらでは画面に出てるゲージ類などの見方を説明しておくぞ。といっても、格ゲーやシューティングなどと違って体力ゲージやシールドゲージなんかが表示されないからけっこう画面はすっきりしたものだ。

①精神力
戦っているうちにこのゲージが上昇する。ゲージが満タンになって「キレた！」という表示になるとスペシャル技が使える。
②試合時間
制限時間に注意しよう。
③レフェリー
判定が必要になるとどこからともなく現れる。いい味出しまくってます、ハイ。
④レフェリーの判定
ちなみにルールは選択できる。（TKOあり/なしなど）

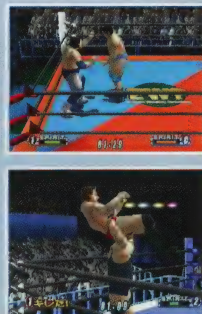
ゲームを始める前に、これぐらいはおぼえておこう！

タイミング良く、かつ悪どく!?

技を決めるにはタイミングが大事。つかむか、打撃系でいくか、相手の動きに合わせて適切に技を決めよう。あるいは、タイミング良くRボタンを押すか、A、B連打で相手の技を返していくというのも有効。でも、どうしてもうまく行かない場合は場外に引きずり出して反則攻撃なんてのもありかも!?

◆力比べだ！ とにかくボタン連打の早い方が勝ちだぞ！ 勝って相手に技をかけてしまえ！

◆たまにはこんな攻撃もあり？ でも、あんまりムチャをやりすぎるのはよくないと思うぞ

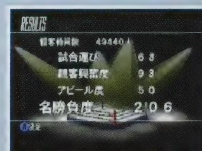
スペシャル技で、一気にフォール！

やっぱりプロレスと言えば大技を決めて勝つ！ のが魅力なわけだ。しかし、スペシャル技をだすには「キレた！」状態の時にAボタン長押し+3Dスティックという操作をしなければならない。相手が元気なうちはまずムリだね。そこで、狙い目は相手が大ダメージを食らってふらついている時になる。

◆動いてないとわかりにくいかもしれないが、相手はかなりふらついている。チャンスだ！

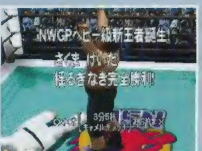
◆おっしゃあ！ここで一発決めてなんぼっすよぉ！ このままイッキにドカンといけえ！

やっぱり「魅せる」試合ッスよ！

さて、試合に勝つのも大事なことなのだが、真のプロレスゲーム好きとよばれるためにはもう一歩踏み込んで「実際にプロレスをやってる気分」を味わいたい。つまり、勝ち負けよりも会場のお客さんに満足してもらえる、いい試合をすることを心がけるのだ。このゲームはそのへんも「名勝負度」として採点してくれるぞ。

◆これが「名勝負度」の判定画面。ほかに、技の使い方の傾向なんかも分析してくれるぞ

そして、隠しキャラ…

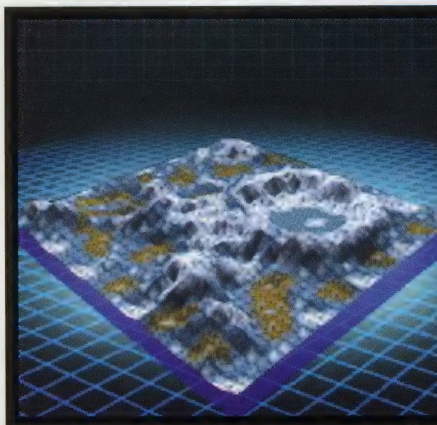
初期設定で78人ものキャラがいるという時点でびっくりだが、さらにビックリすることがある。なんと、隠しキャラがさらに数十人もいるらしいのだ！ おまけに出てくるキャラときたらボクサーだの女子プロレスラーだの…。ちなみに、出る条件は公式戦で勝ち抜くこと。いやあ、全員出すのは大変そうだ。

◆足元に倒れているヒトが隠しキャラ。この人が次回から使えるようになるわけですな

というわけで、それではみなさん、おたがいいい試合をしましょう!

戦場に情けは無用！群がる敵は撃ちまくれ！

謎のテロリスト集団『紅蓮の牙』の壊滅に向けて組織された『ワイルドチョッパーズ』。己の腕と愛するヘリだけを頼りに『紅蓮の牙』になぐり込みだ。撃って撃って撃ちまくれ！

●発売元：	セタ		
●発売日：	発売中		
●ジャンル：	シューティング		
●価格：	6980円		
●容量：	64M	●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	非対応

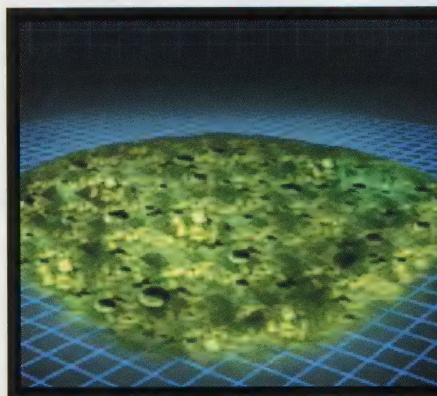
MISSION 7 敵軍壊滅 ―― 敵の本拠地になぐり込み壊滅しろ！

クリアのためのポイント

①敵ミサイル基地は3つに分散している。燃料切れのないよう注意しよう
②敵航空部隊はさらに火力を増している。圧倒的な火力で対抗しよう
③敵の攻撃を見切ること。ミサイル攻撃を紙一重で避け、反撃しよう

『紅蓮の牙』の本拠地に突入せよ。本拠地はミサイル基地になっていて、地上にも空にも守備隊がバランスよく配備されている。その全ての敵勢力を倒すのだ。敵の壊滅に向けて、武器の選択は火力重視のほうがいい。なかでも対空、対地戦の両方に役立つロケット弾は必ず搭載せよ。ちょこまかうるさいアンドロイド兵士にもロケット弾は威力を発揮するぞ。戦場では撃って撃って撃ちまくること。健闘を祈る!

◆ロケット弾は対ヘリ攻撃にも威力を発揮するのだ。照準をさだめて、撃ちまくれ

◆もっとも興奮するミサイル基地破壊。ワルキューレの騎行でもBGMにほしい気分だ

MISSION 8 地球を守れ！（レベルエキスパートのみで出現！）―― 宇宙からの侵略者だった『紅蓮の牙』と月面で最終決戦！

クリアのためのポイント

①目標は敵のマザーシップのみ。雑魚に構うことなくマザーシップを叩け!
②青いコアはバルカン&ロケットで。謎の生命体はホーミングプラズマが効くぞ
③最後の敵、戦闘ヘリはシールドが解除した時にロケット&プラズマを叩きこめ!

謎につつまれていた『紅蓮の牙』の正体が判明した。なんと地球侵略を狙うエイリアンだったのだ。そして敵の本拠地が月にあることも突き止めた。ワイルド チョッパーズの諸君は、最終決戦に向けて月へ飛ぶのだ。対エイリアン攻撃のための新兵器「ホーミングプラズマ」も用意してある。しかし真の敵が出てくるまでは、バルカン&ロケット弾で攻撃したほうがいい。さあ、ワイルド チョッパーズ達よ！『紅蓮の牙』の壊滅に向け、「Be Wild Man！」。

Be Wild Man !!

◆ちょろちょろ動きまわるザコ敵にかまっている暇はないぞ。狙いはマザーシップのみ

◆高台からだとマザーシップのコアを狙いやすい。できればバルカンだけでコアは破壊したい

◆コアを叩いたら謎の生命体はホーミングプラズマでロックオン攻撃だ。ロケット弾も効くぞ

◆最後の敵、銀色のヘリコ出現！ 青いシールドをはおって高速で動く強敵だぞ

パチンコ365日

バクチに強い。それは最大のほめ言葉！

パチンコメーカーの平和のバックアップを得て、その人気機種を完全シミュレート。パチンコ店の選択から始まって、台を選び、流れまで読み切る。バーチャル空間でのパチンコの真剣勝負。それが『パチンコ365日』なのだ。

●発売元：	セタ
●発売日：	98年春予定
●ジャンル：	ETC
●価　格：	6980円（予）　●プレイ人数：1～2人

男の子なら勉強ができるヤツといわれるより、勝負ごとに強いヤツっていわれるほうが嬉しいもの。大人になってもそれは変わらないのだ。だから「強いヤツ」といわれるのは、どんなニヒルな大人だって内心はうれしいもの。そんな男心をくすぐるがこのソフト『パチンコ365日』だ。バーチャル空間に存在するパチンコ店の中では、本物のパチンコ店と同じように台の癖を読んだり、流れを読んだりしないと勝てない。1日だけの勝負ではなく1年を通してパチンコでいくら勝ったか競うのだ。あいつは「パチンコに強いヤツ」っていわれるよう頑張るのだ。

▲なにやらとても猥雑でセタのお膝下、蒲田にありそなパチンコ店だ。台はスロットから羽根もの、懐かしい手打ちまであるぞ

▲バーチャルパチンコ店でも、他の客が玉情報を教えてくれることもあるらしい。でもこんなかわいい子なら個人的にもムフフ･･･てね

レブ・リミット

美麗なグラフィックで描かれたマシンは必見もの。細部までこだわった演出で、本格派レーシングゲームが盛り上がる『レブ・リミット』。期待されながらも、発売が大変遅れている。ニンテンドースペースワールドに出展していたセタさんの広報担当に『レブ・リミット』の今をQ&Aしてみたぞ。

●発売元：	セタ
●発売日：	98年春予定
●ジャンル：	レース
●価　格：	未定　●プレイ人数：1～2人

レブ・リミット ただいまチューンナップ中！

『レブ・リミット』の開発は今どうなっているのでしょうか

さらなるクオリティーアップのためシステム部分にも手を加えています。正式な発売日は、来年には発表させていただきます。

▲美しいマシンデザインにはいっそう磨きがかかっているようだ。豊富なマシンは目を引くカラーリングぞろいだ。マシン選択が難しくなりそう

美しいマシンデザインやコース。今はどうなってますか？

スペースワールドで出展したものより、1.5倍位コースやグラフィクのクオリティーをアップする予定です。期待していてください。

▲時間の設定によって変わるコースの情景。朝、昼、夕方、夜の1日の変化や、春、夏、秋、冬の1年の変化もあるのだ

AERO GAUGE エアロゲイジ

●発売元：	アスキー
●発売日：	97年12月19日
●価　格：	7800円
●容　量：	64M
●ジャンル：	レース
●プレイ人数：	1〜2人　●コントローラパック：対応

超未来派レーシング　エアロゲイジ登場！

エアロゲイジは全てが斬新なレーシングゲームだ。戦闘機のように空中を滑走するマシン、マッハを超えるど迫力のスピード、360度走行可能なチューブを組み込んだコースレイアウトなど、度肝を抜かれること間違いなし。未体験のレースが楽しめるのがエアロゲイジだ。

◆レースを極めるモードは4つ

エアロゲイジのモードは4つ。予選から戦う本格派のグランプリ。当たり判定のないゴーストとベストラップを競うタイムアタック。VSは熱いドッグファイトが繰り広げられ、ワンマッチは好きなコースを選びレースする。シンプルだけどツボは押さえたゲームモードだ。

↑ゴーストのデータはカセットだけでなく、コントローラパックからも持ってこられるぞ

◆誰でもすぐに遊べるコントローラ

超スピードで、空中を疾走するエアロマシン。だけど操作はすごく簡単。A、BボタンとZトリガーの3つを使うだけなんだ。だから初めての人でも、すぐにレースを楽しむことができるんだ。

◆3つのレベルでスピードを磨け

↑ハイテンションレベルこそエアロゲイジの真骨頂が見られる。必ず遊ぼう

時に1000キロを超えるスピードのエアロゲイジ。そんな超スピードにはついて行けない人もオプションで3つのゲームレベルが選べるからご安心。初めての人は、LIMITEDでスピードに慣れよう。スピード狂ならHIGHTENSIONで神髄を極めよう。

コース攻略法　ビキニアイランド

グランプリのセカンドコースがここ。直角コーナーあり、チューブコースもありでエアロゲイジの斬新さが楽しめるコースだ。

全長　3895m
編集部最速タイム　HIGHTENSION
1分27秒24（使用マシン　ゼロ）

↑リカバーゾーンはこの青色に変色した滝の先。中は空洞になっていてリカバーゾーンがあるんだ

↑エアロゲイジで唯一の回るチューブ。ここをドリフトダッシュすれば目も回るぞ。チューブの入り口の段差には注意

Dはダッシュボードの位置

A スタートダッシュを決めろ

コースクリアのためにはスタートダッシュは必須。レベルが上がればよりに大切になってくるぞ。

↑AB同時押しでスタートシグナルでBボタンを離せばスタートダッシュするぞ

B ドリフトダッシュをここで

直角コーナーは全てドリフトダッシュで切り抜けていきたい。ただしマシンの性能も考えて柔軟に。

↑ゼロではこの2つ目の直角コーナーでドリフトダッシュ。どこでダッシュするかも重要なポイント

C チューブでもダッシュを決めろ

ドリフトダッシュはコーナーだけでなく直線でもチューブでもできるのだ。左右に余裕があればダッシュ！

↑回るチューブでは、ダッシュしたスピードのまま中央を走り抜けよう

基礎テク　ドリフトダッシュ

エアロゲイジで必ず覚えておきたいのがドリフトダッシュ。これができなければ絶対に勝てないぞ。

↑Zボタンを押しながらマシンを傾ける。その瞬間にアクセルボタンを押し直せばダッシュだ！

コース攻略法 シノワポリス 15124

グランプリのサードコース。チューブコースがないかわりに、直角コーナーが連続する、難易度の高いコース。美しいネオンも楽しむ暇はないぞ。

◆近未来の上海あたりの街並がみごとに描かれている。中でもこんなネオンには目を引かれるはず

◆壁などに当たって食らうダメージを回復するリカバーゾーン。ここでは分岐して上下に分かれる下の道でダメージをリカバリーできるのだ

A ドリフトのタイミングをつかめ

連続する直角コーナーはドリフトダッシュで切り抜けろ！マシンによっては連続ダッシュもありだ。

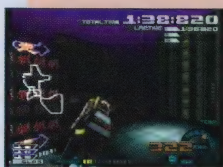
◆直角コーナーを指し示す看板を目安にドリフトのタイミングをつかもう

C ドリフトもたまには我慢

トンネル内でのドリフトダッシュは止めよう。大ダメージでゲームオーバーということもあるぞ。

◆このトンネルの中でもドリフトができないワケではないけど・・・ガマン

B 空中高くルートをとれ

建物に囲まれて直角コーナーが続くここ。建物の上にできている空間を走行ルートにしてみよう。

◆この広い空間ならドリフトダッシュを決められるはず

基礎テク オーバーヒートに気をつけろ！

ドリフトダッシュで注意しなければいけないのがエンジン温度。オーバーヒートしないように注意。

◆メーターが上がりきると、約1周ドリフトダッシュできなくなるのだ

コース攻略法 アースクリーム

グランプリのフォースコース。近未来の雰囲気が漂うサーキットだ。グランプリモードではここで1位を取ると・・・。

◆見事なレインボーが見られるこのチューブ。近未来でのレースと感じさせてくれる斬新な色使いには思わず目を止めてしまう

◆天井がないこのチューブでもドリフトすることができる。ダッシュとともにスティックをいれて壁に張りつこう

A スタート&ドリフトダッシュ

スタートから緩いカーブが続くのでスタートダッシュからドリフトダッシュと連続で決めよう。

◆スピードに乗ったら、ここは下をくぐろう。こんな抜け穴があるぞ

C 直線でもドリフトダッシュ

この直線でもドリフトダッシュ。ここでスピードを増すことができなければ勝利は遠のくぞ。

◆道幅を生かしてドリフトダッシュ。もしファイナルラップなら、オーバーヒートも気にせずダッシュ、ダッシュ！

B チューブに入る前が勝負

このチューブに入るまえにドリフトダッシュを決めておこう。スピードに乗ってクリアできるぞ。

◆チューブに入ったら、Rに逆らわずに、壁に張りついて進もう。ダメージを受けるとクリアできる

基礎テク マシン選択も重要

最初に選択できる5台のマシン。最高スピードや頑丈さなどマシンごとに違うので、自分にあうものを探そう。

◆デフォルトのマシンはどれも使いやすい。勝つためにはマシン選択も重要だ

発売直前!! 全種目総おさらいだ!!

- ●発売元：コナミ
- ●発売日：12月18日
- ●価格：6800円
- ●容量：64M
- ●ジャンル：スポーツ
- ●プレイ人数：1～4人 ●コントローラパック：対応（32P）

いよいよ君の家でナガノ冬季五輪開幕を迎えられる日がやってきた!! 64ドリームでも何カ月かに渡って紹介してきたけど、今回は発売直前ということで全種目のワンポイントアドバイスを紹介していくぞ。

アルペンダウンヒル

とにかくAボタンを押しすぎず、エッジをきかせすぎないこと。かなりの減速になるので、コースどりを考えてできるだけ速くかっとぶことを考えよう。

◆左右のバランスも大切。おもいっきり倒さないように軽く小刻みにいこう

アルペン大回転

まずは旗門の位置を覚えよう。コース途中にはかなりきつく曲がらないと通れない場所もあるので、そこだけを減速ですむようにしていけばベストだ。

◆とにかく旗門の位置をチェック。先々まで見ておかないとアウトだぞ

ハーフパイプ

まずは同じ技を続けないように配置したら、コマンド入力のタイミングぎりぎりで正確に入力できるように練習しよう。大技の次は小技をつなげて減点回避だ。

◆コマンド入力のタイミングは体で覚えること。後は慌てず落ちついて

スノーボード大回転

アルペンに比べて旗門が小さいので先々が見づらいが、これも位置をはっきり確認して小さく回れるように練習しよう。エッジもなるべくきかさないこと。

◆旗門の位置がわかりにくいのも難易度をあげている要因。とにかく覚えろ

カーリング

自分の石をいかに敵の石にぶつけるかを考えよう。最後に円の中心に残っていれば勝てるので、敵の出方をよ～く見てからこちらの戦略を練ること。

◆石をどこに投げるのかを拡大画面でしっかりチェックしておくこと

エアリアル

ジャンプの始まる登り付近からボタン連打を開始。とにかくガンガン押すこと。後は着地の瞬間にBボタンを押して減点のないようにすれば意外に楽にいけるはずだ。

◆とにかく連打。着地ボタンは地面すれすれで押すようにしよう

リュージュ

スタート直後のパワー連打が大事だ。スピードの目安は32km/h前後がベスト。滑っている最中はカベに極力当たらないように、ハンドル操作で切り抜けること。

◆とにかくここの連打ですべてが決まる。タイミングよく連打するのだ

ボブスレー

まずは助走のパワーと乗り込むタイミングをきっちり覚えること。同じタイミングでボタンを押していけば4人がタイミングよく乗ってくれるぞ。

◆Bボタンの乗り込みタイミングが大事。均等な間隔でボタンを押していこう

ジャンプ

慣れるまではかなり難しい種目だ。飛ぶ位置とスティックの微妙な操作が要求されるので失敗してもいいから、いろんな角度で試してみよう。

◆飛ぶだけではない。飛んでいる姿勢も大事なのでスティック位置を覚えろ

スピードスケート

パワーゲージを参照するよりかは、キャラの足の動きに合わせてLR連打をしていこう。あとは連打しすぎてスタミナを消費しないようにすること。

◆やってみると意外に難しい。コーナーでの足の動かし方が大事だ

High Voltage Screaming Action

Chameleon TWIST

カメレオン・ツイスト

今月はカメレオン・ツイスト初公開 後半2ステージを紹介だ!!

今月号が出る頃には発売されているカメレオン・ツイスト。外は雪もちらほらの季節、家の中ではカメレオンアクションで燃えてみようよ!

●発売元：	日本システムサプライ
●発売日：	97年12月12日
●価格：	6980円
●容量：	96M
●ジャンル：	アクション
●プレイ人数：	1〜4人 ●振動パック：対応

選んで進んで楽しんで〜

⬆ステージセレクト画面だ。アントランドかボムランドをクリアしないと後半のステージには行けない

カメレオン・ツイストは全部で6ステージ。最初のジャングルランドをクリアするとマップセレクト画面で次に進むステージを2択するんだ。2つのうちどっちを選択しても最終ステージのゴーストキャッスルに行ける。最短で4ステージプレイするとエンディングが見られるんだ。

ステージ・セレクト

ジャングルランド → アントランド or ボムランド → デザートキャッスル or キッズランド → ゴーストキャッスル

キッズランドってこんなトコ

⬆クイック移動でビスケットの上に乗っちゃえ。カステラもあったりして思わずおなかがすいちゃうよ

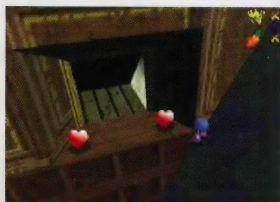
キッズランドにはお菓子キャラがいっぱいだ。ステージ内はやたらとカラフルでポップな色使いが楽しいぞ。まさに子どもの国って感じ。楽しい気分で進めそーだ。敵キャラはそんなに強くないけどステージ内は飛んだり跳ねたりがやっぱり多い。舌を使ってクイック回転などテクニックも要求されそう。

⬅チョコレートが敵キャラなんて…お子様の夢がかなうのだ

⬅アイテムのクラウンがとりたいのに〜。バリアーされてる

ゴーストキャッスルってこんなトコ

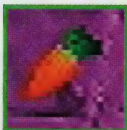
ゴースト・キャッスルは最終ステージだけあってあなどれない。ザコキャラもしつこいしジャンプして着地した足場がいきなり回転したりする。飛んだり跳ねたりが好きな人にはオススメだ。誰もいない小部屋ではろうそくが回転したりしてブキミ。ちょっとしたおばけ屋敷って感じなんだ。

⬆樽にジャンプ。着地してホッとしたら今度は樽が回転し始めたぞ。サーカスじゃないって〜

⬅このステージでは舌攻撃の方向の正確さが要求される

⬅炎をとらえて壁のロウソクにぶつけると足場ができるよ

キャロット&クラウン、アイテムの謎

ゲーム中にたまに見かけるキャロット(にんじんね)やクラウン(王冠だ)って一体な〜んだ? これって使えるアイテムのはず。ジャングルランドではなぜか時計も落ちてるし。この時計は拾うと時間が止まる…ということは敵キャラの動きも止められるスグレモノなんだ！その他色々アイテムあり。裏技もありそーだ!?

⬅この時計で時間が止まる。敵の動きも止まるから急いで進め！

キャロット

クラウン

スーパーロボットスピリッツ

特別企画！

- ●発売元：バンプレスト
- ●発売日：98年3月
- ●ジャンル：3D対戦格闘
- ●価格：7800円
- ●容量：128M ●プレイ人数：1～2人
- ●振動パック：対応 ●コントローラパック：非対応

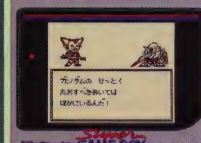
教養講座：スーパーロボット大戦の歴史

今回はなんと、これまでの『スーパーロボット大戦』シリーズを一気に紹介してしまおうという特別企画だ！これまで『スパロボ』シリーズをやったことのないキミも、これで一気にスパロボ博士…にはならないかもしれないけど、『スピリッツ』をよりふかぁ～く楽しめるのは確実だ！ それじゃ、「プログラム・ドラ～イブ！」

知らない人のために！『スーパーロボット大戦』とは？

大ざっぱに言うと、「テレビアニメに登場したロボットたちが番組のワクを超えて協力し、地球を守るために戦う」というストーリーのシミュレーションRPG。今回紹介するのは本編のシリーズだけだが、ほかにも『スーパーロボットシューティング』(PS)など外伝的な作品がある。

スーパーロボット大戦

対応機種：GB/1991年

記念すべき第1作。ユニット数はさすがに現在の作品よりはだいぶ少ないようだが、経験値による成長などシステムの基礎はすでに導入されていた。「説得」により仲間を増やすこともできた。

第2次スーパーロボット大戦(G)

対応機種：FC/1991年、GB(G)/1995年

画面は「G」のものです

「パイロットシステム」、「オリジナルロボット」という要素が導入された作品(サイバスター初登場)。また、『第4次』まで続く大河ストーリーはこの作品から始まった。『G』はGBへの移植版。

第3次スーパーロボット大戦

対応機種：SFC/1993年

「パイロット乗り換え」が可能になり、「デモアニメ」が導入される。そして、「マルチシナリオ」採用…。現在にいたるこのシリーズの基本的なシステムはこの作品でほとんど完成されたともいえるだろう。

スーパーロボット大戦EX

対応機種：SFC/1994年

難易度で分けられ、それぞれ主人公の異なる2つの章からストーリーを選択できる。また、章のそれぞれのシナリオがお互いにからみあう「インタラクティブ・シナリオ・システム(ISS)」も搭載されている。

第4次スーパーロボット大戦(S)

対応機種：SFC/1995年、PS(S)/1996年

画面は「S」のものです

システムはさらに進化。ある程度自由に作成できる主人公キャラクターと、その乗機も登場するようになる。PS版の『S』では、原作と同じ声優がキャラクターの声をあてるという感動モノの演出も。

魔装機神

対応機種：SFC/1996年

地球の地下にある異世界「ラ・ギアス」が舞台の、シリーズ本編の外伝というか裏話的な作品。サイバスターのパイロット「マサキ」を主人公として、それぞれ違うストーリーからなる2部構成となっている。

新スーパーロボット大戦

対応機種：PS/1996年

これまでの作品とは別系統の話として作られた作品。そのせいか、ロボットのグラフィックもSDではなくリアル頭身。「R-1」もこの作品で初登場。『スピリッツ』はこの話の続編的な位置にあるようだ。

スーパーロボット大戦F

対応機種：SS/1997年

現在のところこれが最新作。一応『第4次』のSS移植版、ということなのだが、ほとんど別物と考えてよさそうだ。ストーリーは未完だが、春には『完結編』が登場。(『スピリッツ』と同じころ？)

そして…スーパーロボットスピリッツ！

そして、登場するのがおなじみ『スーパーロボットスピリッツ』。「自分の手でロボットを動かしてみたい！」というロボットファンの見果てぬ夢をかなえるために開発されたゲームだ。さあ、きみも憧れのスーパーロボットで戦ってみようぜ！

↑これが、「天空剣Vの字切り」だ！ カットインシステムもちゃんとはいってるぞ！

第64独立艦隊（仮）出動！

先々月でハガキを募集したら、全国のスパロボファンからたくさんのハガキが送られてきたぜ！というわけで突発的におハガキ紹介コーナーを作ってしまったぞ。これからも、チャンスを狙ってはハガキを紹介するつもりなので、みんなも燃えるハートをぶつけてくれ！ 宛先は下を見てくれ！

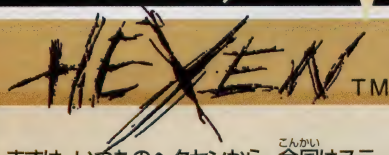
→（山口県／宝田はん）この技がゲームでどう再現されるか楽しみだね

ハガキのあて先はこちら！
〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部 「第64独立艦隊」係

ゲームバンク2本立て！

最新情報大公開！！

『DOOM64』、『ヘクセン』などの洋ゲーで毎度おなじみのゲームバンクが、またまたなにかを企んでいるらしいぞ！ そこで今回は、『ヘクセン』の紹介と合わせて、スペースワールドに出展されたゲームバンクの発売予定ソフトも大紹介だ！

HEXEN™

まずは、いつものヘクセンから。今回はステージ2の画面を紹介していくぞ。前のステージから「異次元の扉」で飛んでくると、そこは、水の流れる城の中庭のようなステージだ。両脇にはいかにもなんかありそ～な扉がいくつかと、見るからに怪しそ～な彫像が…。といっても、このステージにあるのは怪しいものだけではないぞ。ある場所のスイッチを押すと、とっても強力な武器も手に入るのだ。がんばってゲットだぜ！（そろそろ死語かな～？）

⬆ステージ2はここからスタート。何が待ち受けているのか？

⬆こんなところに怪しい旗が！ 近くになにかあるかもね？

●発売元：	ゲームバンク
●発売日：	12月18日
●価　格：	6800円
●容　量：	64M
●ジャンル：	3Dアクション
●プレイ人数：	1～4人
●コントローラパック：	対応

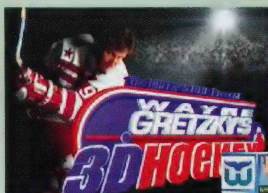
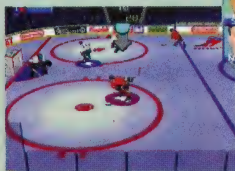
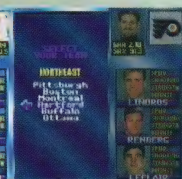
⬆むひょひょ！ キレ味グッド！（アブナイ人だよ、これじゃ）

で、このヘクセン。もちろん「スペースワールド」の会場でも展示されていたのだが、ヘクセンの置かれていた一角、ゲームバンクの出展コーナーには、じつは他のソフトも展示されていた。そこで今回は…

ほかのゲームも紹介だぁ！

ウェイン・グレツキー・3Dホッケー

もう1本はアメリカで大人気（らしい）のアイスホッケーをあつかったスポーツゲーム、『ウェイン・グレツキー・3Dホッケー』。このゲーム、アチラで実際に活躍しているチームや選手たちが全員実名で登場するというのが大きな魅力だ。アイスホッケーって日本ではいまいちなじみのうすい気がするけど、このゲームから入ってみるのも悪くないかも？（ちなみに画面はアメリカ版です）

●発売元：	ゲームバンク
●発売日：	98年2月
●ジャンル：	スポーツ
●価　格：	未定
●プレイ人数：	1～4人

⬆タイトル画面。なかなかきれいな画面ではありますな

⬇この人たちはみんな実在の選手たちらしいぞ

⬅ゲーム画面はこんなかんじ。動きはなかなかいいぞ

極秘情報だ！

さて、ここで一発、キミたちに最新情報を公開しよう！ 実はゲームバンクでは、アメリカで「MIDWAY」社から発売されている「あるゲーム」を日本でも発売する計画を立てているらしい…。果たしてそれはなんなのか？ となりのページを見ながら予想してみるのもおもしろいかも？くわしいことは次の情報が来るまで楽しみに待っててね！

といったところで、今回はこれまで！ 続報を待ってちょ～だい！

アメリカで発売中・発売予定の参考出展6タイトル

11月の任天堂スペースワールドに参考出展された6タイトルを紹介しよう。この6タイトルは、どれもアメリカで発売中、または発売予定のソフトで、今のところ日本での発売は予定されていない。では、なぜ今回出展されたのか。1つはN64はこんなソフトも遊べるよ、っていう紹介。もう1つは、日本の問屋さんやメーカーさんにソフトを触ってもらうことによって、「日本でも発売してみようかな」という気になってもらっちゃおう、という目的。つまり、もしかしたら、そのうちどこかのメーカーから発売されるかもしれないソフトたちってことなのだ。実際、出展されたタイトルはどれもアメリカでは人気のソフト。デキのいいゲームたちなのだ。

◆『クレイファイター 63 1/3』。格ゲーとしてのシステムもしっかりしている

SAN FRANCISCO RUSH EXTREME RACING

◆激しいぶつかりあいや、大ジャンプなんて当たり前の痛快レース。高低差のあるシスコの街並みがレースにぴったり

アメリカ発売元：
MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC.

アーケードのレース用筐体として大人気のレースゲームをN64版として発売。坂道の多いサンフランシスコをぶっ飛ばす、気分爽快な作品。フルポリゴンのグラフィックや、かっちょいいマシンも魅力的。現在アメリカで大ヒット中なのだ。

NFL QUARTERBACK CLUB 98

◆グラフィックもめちゃきれい。開発は『テュロック』を制作したイグアナエンターテイメントだ。アメフトが日本でウケるかな?

アメリカ発売元：
Acclaim Entertainment,Inc.

アメリカフットボールリーグ（NFL）公認で、30チーム、1500人もの選手が登場。過去の歴史的ゲームを再現する機能まで付いている。アメリカでは手に入らないぐらいの大人気ソフトで、あの宮本さんもソフトのデキをほめていたぞ。

The NHL & NHLPA Present WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98

◆試合中乱闘騒ぎになると殴り合いになることもあるぞ。4人同時プレイも楽しめるので、チームプレイに熱くなる

アメリカ発売元：
MIDWAY HOMEENTERTAINMENT INC.

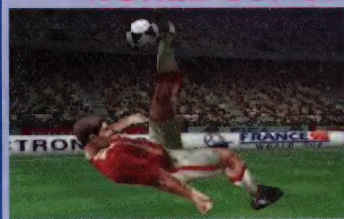
ゲームバンクから2月に発売される『ウェイン・グレツキー・3Dホッケー』の新バージョン。アイスホッケーは、アメリカで大人気のスポーツなので、ソフトの評価も高い。操作性もかなりよく、リアルな視点やグラフィックがイカす。4人対戦も可能。

CLAY FIGHTER 63 1/3

◆日本でもお馴染み、アースワームジムも登場。スーパーコンボ、チェーンコンボ、最後の決め技なんかもあるぞ

アメリカ発売元：
Interplay Productions

めちゃめちゃ笑える粘土の人形達が戦う対戦格闘ゲーム。ところ狭しと詰め込まれたギャグのセンスがたまらない。キャラクターがとんでもなけりゃ、技だってとんでもねぇ。格ゲーファンでも初心者でも、一緒になって笑ってもらいましょう!

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

◆ものすごくリアルなグラフィック。これを見ちゃったらやりたくなるよ

アメリカ発売元：
ELECTRONIC ARTS

文字どおり、98年のフランスワールドカップを舞台にしたサッカーゲーム。出場チームは172チームにもおよぶ。ワールドカップの開催時期を考えても、春前には発売して欲しいが…。日本のサッカーフィーバーが発売の後押しとなるか!?

extreme-G

◆現時発売中のバトルレース。強烈なスピード感がたまらない。くせになるかもしれないぞ

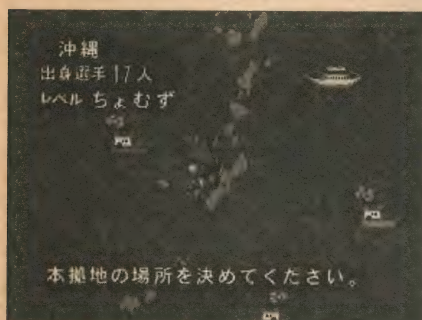
アメリカ発売元：
Acclaim Entertainment,Inc.

バイクのようなマシンに乗って、ジェットコースターのような曲がりくねったコースを激走するレースゲーム。マシンからはミサイルなどを発射することも可能で、バトルレースっぽい所も。画面4分割の4人同時対戦を楽しむこともできるのだ。

ファミスタ64

出身地と自分のデータを決めよう

まず大事なのはプレイヤーの出身地と自分のデータを決めることだ。右の表を見てもらえば一目瞭然。慣れないうちは楽勝難易度の出身地を選ぶといいだろう。

次に自分のデータだが、初期位設定では「ホームラン打者」になっている。投手になりたい人は3つの投手データから選ぼう。基本的に仲間になる選手を当てにするのなら、プレイヤーは「アベレージ」か「変化球投手」を選択しておくといいだろう。

⬆出身選手が多いほど選択肢も増えるというもの

ホームラン打者 / アベレージ打者 / 快速打者 / 守備の名人 / 速球投手 / 変化球投手 / フォーク投手

⬅自分を活躍させたいなら「ホームラン」「フォーク投手」がおすすめ。特に一発は短いイニングで効果てきめんだ

出身地

東京、大阪、千葉の3県は黙っていても選手が仲間になってくれる。登場時期はランダムだが、かつての名選手の在籍人数も多いので、てっとりばやく最強チームを目指すならこの3県でいこう。後は自分の出身地でやるのが当然だけどね。

ここで考えなくてはいけないのがチーム編成。むやみに仲間にしていくよりも、次にどの役割をする選手が欲しいのかをレポートで観察しよう。無駄な移動で時間を失うのは損だ。メタル星人との対決日までにそろえればいいのだからね。

「君の最強チーム」イベントデータ大紹介
めざせファミスタ最強チームへの道!!

ういっす。部長だ。なんと今月は8ページ全部1c攻略部でもらってしまった。い〜のかな〜。しかも『ファミスタ』と『パワプロ』の野球ソフト豪華2本立て。興味のない人はごめんなさい。さて、前半は先日発売されたばかりの『ファミスタ64』から「君の最強チーム」のデータを紹介していこう。これからの君のプレイに役立ててもらえば幸いだ。それにしても宇宙人と野球ができるのもこのゲームだけだよな……。

地名	出身選手	難易度
北海道	20人	つらい
青森	2人	ちょむず
岩手	0人	ちょむず
秋田	6人	つらい
宮城	4人	つらい
山形	0人	ちょむず
福島	1人	ちょむず
新潟	2人	ちょむず
茨城	4人	つらい
栃木	7人	ぬるい
群馬	6人	つらい
千葉	25人	楽勝
埼玉	14人	楽勝
東京	23人	楽勝
神奈川	12人	ぬるい
山梨	5人	つらい
静岡	10人	ぬるい
長野	2人	ちょむず
富山	5人	ちょむず
石川	4人	ぬるい
岐阜	4人	つらい
愛知	13人	ぬるい
福井	1人	ちょむず

地名	出身選手	難易度
滋賀	1人	ちょむず
三重	3人	つらい
奈良	5人	つらい
和歌山	11人	楽勝
大阪	30人	楽勝
京都	8人	ぬるい
兵庫	17人	楽勝
鳥取	1人	ちょむず
岡山	4人	つらい
島根	4人	つらい
広島	12人	楽勝
山口	4人	つらい
香川	3人	ちょむず
徳島	4人	ちょむず
愛媛	5人	ちょむず
高知	5人	ちょむず
福岡	13人	ぬるい
大分	6人	ぬるい
宮崎	7人	つらい
熊本	9人	ぬるい
佐賀	3人	ちょむず
長崎	5人	つらい
鹿児島	1人	ちょむず
沖縄	17人	ちょむず

名産品イベントデータ

名産品イベントはその月によって起こるが、必ずしもパラメータがアップするわけではない。アップする対象が例えばGチームだけだったり、その地方出身だけだったりと、ここがランダムに変化するからなんだ。それでもアップする確率を求めて時期に合わせて日本を移動してみよう。

出身地を考えよう

名産品イベントの多い地域を出身地にするのも手だ。それによってアップするパラメータだってバカにできないもんね。また、とにかくイベントが発生していたら接触すること。マイナス要素はないからね。

表の見方

ミート……打率に影響する。
パワー……本塁打数に影響する。
切れ……各球種の切れに影響する。
現在……その時点でのアップ。
ピーク……最高時でのパラメータがアップする。

●北海道・東北方面

名産品名	県	月	アップするパラメータ	いつ?
ヒグマ	北海道	9	肩の強さ	ピーク
乳牛	北海道	6	パワー	ピーク
カニ	北海道	1	フォーク切れ	現在
時計台	北海道	2	パワー	現在
サケ	北海道	9	ミート	現在
リンゴ	青森	10	フォーク切れ	ピーク
ねぶた祭り	青森	8	スタミナ	ピーク
うみねこ	青森	7	右切れ	現在
なまはげ	秋田	2	走力	現在
秋田犬	秋田	12	肩の強さ	現在
チャグチャグ	岩手	6	スタミナ	ピーク
黒牛	岩手	9	パワー	現在
コケシ	宮城	9	ミート	ピーク
王将	山形	4	フォーク切れ	現在
さくらんぼ	山形	6	守備力	現在
仙台七夕祭り	宮城	8	守備力	ピーク
米	新潟	10	スタミナ	現在
赤ビン酒	新潟	1	最高速	ピーク
酒だる	新潟	2	走力	現在
徳利、お猪口	新潟	12	右切れ	ピーク
会津若松城	福島	8	守備力	ピーク
相馬野馬追	福島	7	走力	現在

●関東方面

名産品名	県	月	アップするパラメータ	いつ?
笠馬焼	茨城	11	走力	ピーク
水戸納豆	茨城	3	ミート	現在
益子焼	栃木	12	右切れ	現在
華厳の滝	栃木	4	パワー	ピーク
だるま	群馬	1	スタミナ	現在
こんにゃく	群馬	1	ミート	ピーク
トキ	新潟	7	左切れ	現在
白樺	群馬	7	左切れ	ピーク
ひな人形	埼玉	3	右切れ	ピーク
草加せんべい	埼玉	11	守備力	ピーク
肉まん	神奈川	2	左切れ	現在
シューマイ	神奈川	1	右切れ	現在
大きなビル	神奈川	6	肩の強さ	ピーク
東京タワー	東京	5	ミート	現在
遊園地	千葉	12	最高速	現在
乳牛	千葉	10	パワー	ピーク
ヨット	東京	7	スタミナ	ピーク

●中部方面

名産品名	県	月	アップするパラメータ	いつ?
桃	山梨	7	フォーク切れ	ピーク
ブドウ	山梨	10	肩の強さ	現在
チューリップ	富山	4	フォーク切れ	現在
富山のくすり	富山	2	肩の強さ	ピーク
輪島塗り	石川	6	守備力	ピーク
御陣乗お面	石川	2	最高速	ピーク
御陣乗太鼓	石川	8	パワー	現在
永平寺	福井	3	守備力	現在
合掌造り	岐阜	1	スタミナ	ピーク
ちょうちん	岐阜	8	パワー	現在
鵜	岐阜	5	ミート	ピーク
リンゴ	長野	10	右切れ	現在
松本城	長野	6	守備力	ピーク
信州そば	長野	11	フォーク切れ	ピーク
茶つぼ	静岡	5	右切れ	現在
車	愛知	4	最高速	現在
富士山	静岡	7	パワー	ピーク
登呂遺跡	静岡	12	フォーク切れ	現在
名古屋城	愛知	11	ミート	ピーク

●関西方面

名産品名	県	月	アップするパラメータ	いつ?
信楽焼たぬき	滋賀	10	肩の強さ	現在
宇治茶	京都	5	走力	現在
五重塔	奈良	5	フォーク切れ	現在
伊勢神宮	三重	1	守備力	ピーク
真珠	三重	8	右切れ	ピーク
みかん	和歌山	11	スタミナ	現在
高野山の塔	和歌山	3	左切れ	現在
太陽の塔	大阪	3	肩の強さ	ピーク
大仏	奈良	3	守備力	ピーク
金閣寺	京都	7	スタミナ	現在
大文字送り火	京都	8	フォーク切れ	ピーク
黒牛	兵庫	3	パワー	現在
水仙	兵庫	5	ミート	現在
姫路城	兵庫	6	守備力	現在

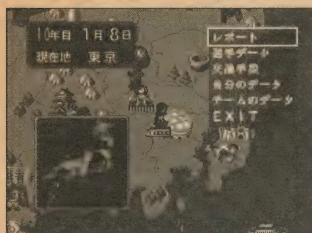
●中国・四国方面

名産品名	県	月	アップするパラメータ	いつ?
鳥取砂丘	鳥取	4	走力	現在
二十世紀梨	鳥取	10	最高速	ピーク
マスカット	岡山	9	ミート	ピーク
桃	岡山	7	フォーク切れ	ピーク
割子そば	島根	9	フォーク切れ	ピーク
シジミ	島根	2	肩の強さ	ピーク
サギ舞い	島根	7	守備力	現在
お好み焼き	広島	12	最高速	現在
カキ	広島	10	スタミナ	ピーク
宮島	広島	3	左切れ	ピーク
萩焼き	山口	11	最高速	ピーク
フグ	山口	2	守備力	現在
SL	山口	8	最高速	ピーク
真珠	長崎	1	右切れ	ピーク
讃岐うどん	香川	4	パワー	ピーク
大谷焼き	徳島	4	走力	ピーク
阿波踊り	徳島	8	左切れ	現在
土佐犬	高知	8	走力	現在
尾長鶏	高知	2	守備力	ピーク
みかん	愛媛	11	ミート	現在
カツオ	高知	5	走力	ピーク
闘牛	愛媛	1	左切れ	ピーク

●九州・沖縄方面

名産品名	県	月	アップするパラメータ	いつ?
博多ラーメン	福岡	5	ミート	現在
博多人形	福岡	7	フォーク切れ	現在
有田焼	佐賀	11	最高速	ピーク
おくんち	長崎	5	左切れ	ピーク
しいたけ	大分	6	ミート	ピーク
石像	大分	12	最高速	ピーク
埴輪	宮崎	9	右切れ	現在
馬	宮崎	4	ミート	ピーク
霧島	鹿児島	2	走力	現在
桜島	鹿児島	6	最高速	現在
桜島大根	鹿児島	9	肩の強さ	現在
熊本城	熊本	9	守備力	ピーク
阿蘇山	熊本	5	走力	ピーク
シーサー	沖縄	7	パワー	現在

メタル星人に勝つためにはこうやって戦おう!!

①移動手段を確実に

⬆まずは選手がどこにいるかを把握。そして交通手段をどれにするかを決めろ

メタル星人に勝つためにはまずは交通手段を的確に使うことだ。新幹線、飛行機なら奴等の円盤のスピードを抜けるからね。なので、スカウティングレポートを見て、欲しい選手を発見したら、まずは目的地よりもその地域にぶっとんでいって細かい移動をしながら選手を獲得していこう。

●覚えておきたい交通手段

飛行機：東京➡長崎　徳島➡秋田　滋賀➡沖縄　島根➡千葉
新幹線：和歌山➡熊本　長野➡北海道　高知➡山梨　山形➡大阪
人力車：沖縄➡大分　佐賀➡高知　岐阜➡兵庫　福岡➡広島

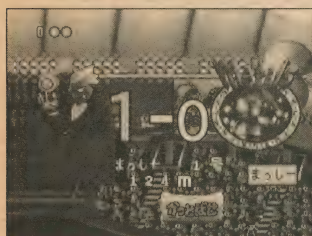
②地元選手を早めにとる

⬆東京出身なら王選手が早い時期になかまになってくれるはず。頼りになるぞ

スカウティングレポートに良い選手がいないならば、わざとNOを選択して、次のレポートまで送ったほうがいいぞ。その間に地元選手が仲間になってくれるので、出身選手の多い県ならこっちのほうがてっとりばやく選手が集まるしね。東京、大阪、千葉ならこれだけでベストオーダーも可能だ。

●OBプレイヤー

王選手(元G／東京都)　**大矢選手**(元Y／東京都)　**長嶋選手**(元G／千葉県)　**野村選手**(元L／京都府)　**星野選手**(元D／岡山県)　**吉田選手**（元T／京都府）　**三村選手**(元C／広島県)

③試合は絶対先取点

⬆ホームランバッターで一発を狙えば先制点はいただきだ。後は逃げろ

メタル星人はそんなに強いチームではない。試合イニングも3回なので、さっさと点をとって、後は継投で逃げ切ればいいってこと。なので打順にはこだわらず一発屋は1番、2番と頭にそろえて打っていこう。足の早い選手にゴロをうたせて盗塁、盗塁なんて作戦もいいぞ。相手は宇宙人だしね。

●メタル星人チームデータ

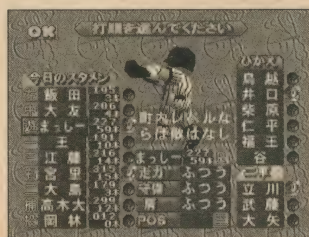
投手	投法	防
ビッグフット	左上	3.31
レーザーメス	左上	4.09
ブロッケン	右上	3.24
火星人	右下	3.76
ナンシー	左上	4.04
MJ12	左横	3.81
ストーンヘンジ	左下	3.05
半重力	右上	3.68
UMA	右上	3.87
エンゼルヘア	右上	……
ムー	左横	……

野手	打率	本
アダムスキー	.240	12本
キャトル	.271	8本
エリア51	.284	16本
プラズマ	.279	16本
リトルグレイ	.273	15本
ロズウェル	.280	7本
マヤ	.238	6本
MIB	.278	9本
レティクル	メタル星人の成績も試合をこなすことにかわっていくぞ。なので、この数値はあくまでも目安なので注意してくれ。	
3メートル		
ナナオ		
ラージノーズ		
バミューダ		
ハルマゲドン		
サルガッソー		
クッシー		
タキオン		

④練習試合も欠かさずチャレンジ

⬆練習試合の相手にいい選手がいることが多い。大物クラス狙いならこれだ

ある程度チームのコマがそろってきたら、次は練習試合で欲しい選手をゲットしていこう。試合は1イニングだけなので点をとればほぼ勝てるはず。2点差以上で勝てばエースクラスの選手を獲得できるし、負けても誰もとられないので、ガンガン試合をこなしてプレイヤーの腕も磨いておこう。

⑤己は常にゲームに出せ!!

⬆自分は監督でもあるんだけど、常に試合に出して成績をあげていこうぜ

自分は常にチームの中心にいないと……というなら必ず試合にスタメンで出しておこう。その選手のタイプによって成績もあがっていくからね。特にホームラン打者は短いイニングでの試合に有効だ。それとなんていっても自分が出ている方のがはりきるでしょ。勝てばよりうれしいしね。

●これだけ変わる選手データ

ホームラン打者を例に上げると、わずか1年でホームラン数が16本から28本にあがった。このあがり具合はランダムなので一概には言えないのだが、試合で打てばグーンと成績もよくなるぞ。

きっとあなたも悩んでるミニゲーム勝利への道ならぬ道

選手を獲得するうえで欠かせないのがミニゲームだ。なんで君とゲーム勝負せにゃならんのだ？とお思いかもしれないけど、野球ゲームなのにミニゲームも楽しめて一石二鳥と思わなくっちゃ。にしても、なかなかこのミニゲームがくせ者で、うまくいかないんだよね～。とにかくやりこんで自分のクセをみつけるてプレイしていこうぜ。

どのゲームで制するのか!?

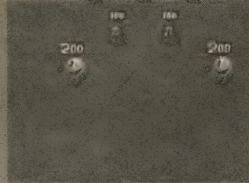
お絵かきが苦手な人は多いはず。苦手な種目は見逃して、次の機会に違うゲームに変わっていることを願う手もあるぞ。

■ノック勝負

これが一番楽。ゴロ捕球はZトリガーの腰落としなら7点がとれるのでぜひ。わざと離れてダイビングで15点だぞ。

⬅140点は軽くとれるはず。ほぼ獲得だ

■的当て勝負

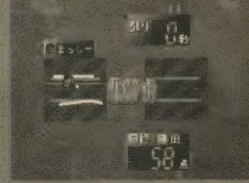
スティックを真ん中よりややニュートラルに近く倒して300点のフラッグを狙おう。2000点がとれればもうOK。

⬅彼らの中間に落とせば周囲すべてとれるぞ

■ホームラン競争

スティック角度は45度。ホームラン打者なら140m弾はねらってくれ。3本が120mを越えればほぼ獲得できるぞ。

⬅角度は1度固定したら動かさないようにしよう

■お絵かき勝負

はっきりいって激ムズ。直線をしっかりひくことと、曲がり目の門を押さえて50点以上をとれるような練習をするのだ。

⬅あわてて線を引くと曲がるので注意

■くじびき

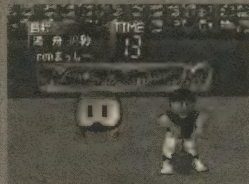
こればっかりは運なんだけど、部長が体験した例で言うと、最初に選んでスティックをちょっと動かしたヤツはまずはずれが多かった。途中で切り替えると当たりが多かったぞ。みんなの意見求む。そういやドラフト会議でもくじ引きみたいなもんだもんな。運試しだし、負ければリセットすれば……。

■雪合戦

まずは狙われないように雪だるまにかくれて同士打討ちをまとう。そのときに雪球をこねておくのを忘れずに。

⬅間違っても真ん中に出てはダメだ

■空気早入れ競争

これも楽。3Dスティックをつまむように持って、もうガリガリ回す。20秒台後半が目安だな。

⬅とにかくグリグリ回すのだ

■ベースランニング

これも連打にすべてをかけるので、ボタンは人差し指に切り替えよう。直前の加速も必要なので押しまくること。

⬅10秒だと遅い。9秒を目標に走れ

出身地東京で20年プレイすると…

オーダー変更　選手データ

スタメン		ひかえ	投手	二軍野手
1 飯田	左翼	鳥越	山崎	立川
2 カツノリ	中堅	井口	川尻	武藤
3 まっしー	遊撃	宮里	岡林	大矢
4 王	一塁	益田	小池	二軍投手
5 江藤	三塁	福王	今中	岡島
6 マルティネス	右翼	谷	三浦	湯舟
7 大島	二塁		関口	
8 高木大	捕手		武田	
9 小池	投手		山崎	

⬅足の速さを守備を優先したオーダーにしてみた

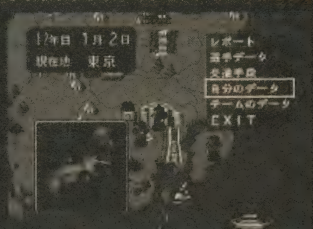
選手データ　もどる　オーダー変更　すすむ

3 遊撃
まっしー 右投右打 監督
「県一番の最強チームに成長」
出身地 東京
誕生日 5月2日 29才
打率 224　走力 ふつう
本塁打 58　守備力 ふつう
打点 144　肩の強さ ふつう
ポジション 三塁 なし

➡個人的には今の所松井クラスが欲しい飽和状態。

プレイ7年前後で、ほぼ全選手がプロ選手に変わってくると思うが、なるべく野手は足の速さを優先したい。またミニゲームで獲得するのは投手を優先。先発、中継ぎ、抑えのコマをそろえて1イニングずつ投げさせる作戦でメタル星人を倒そう。部長のチームでは、野手では、王、江藤で中軸がくめたので、1番は飯田で固定。下位打線に12年目でマルティネスを獲得できたが、守備の不安で代打要因にしてみた。メタル星人対策に外野を強化しておくのは当然だよね。

あなたのファミスタ64情報お待ちしております

というわけで、まだまだ研究の余地がある「君の最強チーム」だが、読者のみんなはどのように自分のチームを育てているだろうか？これっばかりは他人とは全く同じものができないので、非常に気になるところだと思う。そこで、読者のみんながこんなチームを作りました。なんておハガキも募集したい。

⬆僕のチームにはこの選手がいます。なんて情報待ってるぞ

宛先
〒102東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「特選1C攻略部」係まで

「パワプロ4」最強戦予選ブロック続報!!

応募者多数につき急きょ予選ブロック追加!!激戦開始だ!!

予選ブロックは２つくらいかなとタカをくくっていたらごめんなさい。いっぱい応募をいただきました。なので今月は予選の２ブロックを来月に最後の予選と決勝をお伝えします。では予選開始!!

予選Bブロック①リーグ

リーグ戦 順位表

順位	チーム	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	オクム6 BW	5	0	0	1.00	優勝	0
2	フジタ2 BU	4	1	0	.800	1.0	0
3	モリモ1	2	3	0	.400	3.0	0
	カワニ3	2	3	0	.400	3.0	0
5	アオキ4 YS	1	4	0	.200	4.0	0
	サクラ5	1	4	0	.200	4.0	0

リーグ戦 成績表

	オリックス	近鉄	横浜	巨人	ヤクルト	巨人
1 オクム6		1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分
2 フジタ2	0-1 0引分		1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分
3 モリモ1	0-1 0引分	0-1 0引分		1-0 0引分	1-0 0引分	0-1 0引分
カワニ3	0-1 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分		1-0 0引分	1-0 0引分
5 アオキ4	0-1 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分		1-0 0引分
サクラ5	0-1 0引分	0-1 0引分	1-0 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分	

リーグ戦 対戦表

	打率	得点	失点	本塁打	犠打	盗塁	防御率
1 オクム6	.251	25	10	4	2	6	2.00
2 フジタ2	.308	36	16	9	4	11	3.13
3 モリモ1	.247	17	24	6	1	0	4.70
カワニ3	.227	17	28	5	0	1	5.86
5 アオキ4	.210	13	22	2	2	4	4.71
サクラ5	.170	14	22	3	2	1	4.43

NO.1	奥村健介/愛知県	BW
NO.2	藤井啓史/愛知県	BU
NO.3	森元康夫/兵庫県	BAY
NO.4	川西真吾/奈良県	G
NO.5	青木一/埼玉県	YS
NO.6	桜田大輔/北海道	G

ゴールデングラブ

ベストナイン

MVP 奥村健介/楨 BW

新人王 川西真吾/魚やさん G

【総評】

奥村くんのＢＷチームが全勝優勝で代表決定戦へ進出。この予選すべてに言えることなんだけど優勝するチームは打率より防御率で他を圧倒しているんだよね。バッターよりも津種に力をいれたチームが勝っているということかな。

予選Bブロック②リーグ

リーグ戦 順位表

順位	チーム	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	ヤマダ4 C	4	1	0	.800	優勝	0
2	コウノ3	3	2	0	.600	1.0	0
3	アニ・1 C	2	3	0	.400	2.0	0
	オトト2	2	3	0	.400	2.0	0
	ウトウ5	2	3	0	.400	2.0	0
	オキノ6	2	3	0	.400	2.0	0

リーグ戦 成績表

	広島	巨人	広島	横浜	横浜	ダイエー
1 ヤマダ4		1-0 0引分	0-1 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分
2 コウノ3	0-1 0引分		1-0 0引分	0-1 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分
3 アニ・1	1-0 0引分	0-1 0引分		1-0 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分
オトト2	0-1 0引分	1-0 0引分	0-1 0引分		1-0 0引分	0-1 0引分
ウトウ5	0-1 0引分	0-1 0引分	1-0 0引分	0-1 0引分		1-0 0引分
オキノ6	0-1 0引分	0-1 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分	0-1 0引分	

リーグ戦 対戦表

	打率	得点	失点	本塁打	犠打	盗塁	防御率
1 ヤマダ4	.337	39	11	7	3	12	2.25
2 コウノ3	.211	12	17	3	3	0	3.27
3 アニ・1	.173	10	18	4	0	2	3.60
オトト2	.188	12	29	6	2	2	5.52
ウトウ5	.264	27	33	3	2	8	6.21
オキノ6	.282	28	20	9	3	12	3.86

NO.1	たまご兄/千葉県	C
NO.2	たまご弟/千葉県	BAY
NO.3	河野泰明/山口県	G
NO.4	山田毅/静岡県	C
NO.5	天国地獄/神奈川県	BAY
NO.6	沖野栄治/高知県	FHD

ゴールデングラブ

個人成績 リーグ戦 ゴールデングラブ賞

ベストナイン

個人成績 リーグ戦 ベストナイン

MVP 山田毅/森川 C

新人王 天国地獄/DNA BAY

【総評】

ほうらね、やっぱり防御率がいいほうが勝つでしょ。野球はピッチャーっていうことがよくわかるよね。でも、この場合は優勝した山田君チームは打撃もよかったんだよね。この２つが強ければそりゃ勝つっちゅーねん。

予選Bブロック③リーグ

リーグ戦 順位表

	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1 サイザ2	5	0	0	1.00	優勝	0
2 アオキ5	3	1	1	.750	1.5	0
3 ドイ・6	3	2	0	.600	2.0	0
4 フクダ4	2	3	0	.400	3.0	0
5 64マ3	1	3	1	.250	3.5	0
6 スズキ1	0	5	0	.000	5.0	0

リーグ戦 成績表

	オリックス	日本ハム	阪神	巨人	オリックス	阪神
1 サイザ2		1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分
2 アオキ5	0-1 0引分		1-0 0引分	1-0 0引分	0-0 1引分	1-0 0引分
3 ドイ・6	0-1 0引分	0-1 0引分		1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分
4 フクダ4	0-1 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分		1-0 0引分	1-0 0引分
5 64マ3	0-1 0引分	0-0 1引分	0-1 0引分	0-1 0引分		1-0 0引分
6 スズキ1	0-1 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分	

リーグ戦 対戦表

	打率	得点	失点	本塁打	犠打	盗塁	防御率
1 サイザ2	.282	30	18	7	3	11	3.37
2 アオキ5	.210	18	14	5	2	2	2.62
3 ドイ・6	.320	37	27	9	3	9	5.13
4 フクダ4	.300	27	24	6	3	11	4.70
5 64マ3	.232	22	28	5	5	3	5.36
6 スズキ1	.190	16	39	5	0	0	7.60

NO.1	鈴木達也/愛知県	T	
NO.2	才崎洋斗/富山県	BW	
NO.3	64マニア/滋賀県	BU	
NO.4	福田健吾/富山県	G	
NO.5	青木高志/東京都	F	
NO.6	土井隆史/兵庫県	T	

ゴールデンクラブ　個人成績 リーグ戦 ゴールデングラブ賞

投手	EVA 8	遊撃手	初号機
捕手	連	外野手	Wクロマティ
一塁手	彼		シド
二塁手	リョウ		新庄
三塁手	今井		

ベストナイン　個人成績 リーグ戦 ベストナイン

投手	りゅう	遊撃手	一朗
捕手	クラウド	外野手	クロマティー
一塁手	タカシ		山本
二塁手	神楽		シド
三塁手	ショ号機		

MVP 才崎洋斗/東尾 BW　**新人王** 土井隆史/ショ号機 T

【総評】

と思ったらここは意外な結果が……。防御率トップの青木君チームが2位に甘んじている。ただ、ちょっと打率が低いのが敗因だったのかな。3位の土井君は打率も本塁打も他を圧倒したが、失点の多さで3位に甘んじてしまった。

予選Bブロック代表決定戦

リーグ戦 順位表

	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1 フジイ2	4	1	0	.800	優勝	0
オクム1	4	1	0	.800	−	0
ヤマダ4	4	1	0	.800	−	0
4 サイザ5	2	3	0	.400	2.0	0
5 アオキ6	1	4	0	.200	3.0	0
6 コウノ3	0	5	0	.000	4.0	0

リーグ戦 対戦表

	打率	得点	失点	本塁打	犠打	盗塁	防御率
1 フジイ2	.313	33	19	12	2	16	3.72
オクム1	.259	26	14	5	3	12	2.60
ヤマダ4	.286	32	21	8	3	17	4.30
4 サイザ5	.276	30	28	8	2	6	5.48
5 アオキ6	.260	21	42	3	3	3	9.22
6 コウノ3	.204	18	36	6	1	1	7.09

NO.1	奥村健介/愛知県	BW	
NO.2	藤井啓史/愛知県	BU	
NO.3	河野泰明/山口県	G	
NO.4	山田毅/静岡県	C	
NO.5	才崎洋斗/富山県	BW	
NO.6	才崎洋斗/富山県	F	

ゴールデンクラブ　個人成績 リーグ戦 ゴールデングラブ賞

投手	腕々	遊撃手	一朗
捕手	連	外野手	優
一塁手	光		Wクロマティ
二塁手	涼		極小鉄
三塁手	今井		

ベストナイン　個人成績 リーグ戦 ベストナイン

投手	憤	遊撃手	毛深男
捕手	影	外野手	池山
一塁手	高崎		裕
二塁手	魔術師		新小鉄
三塁手	樋乃口		

MVP 藤井啓史/樋乃口 BU　**新人王** 才崎洋斗/矢部 BW

【総評】

さすが予選代表決定戦。上位3チームが同率で首位。で左下の写真の通りプレイオフで雌雄を決することにしました。結果優勝は藤井君、ついで奥村君、山田くんの順位に決定。いずれにしてもこの3人をBブロック代表に決定だ。

予選Cブロック①リーグ

リーグ戦 順位表

順位	チーム	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	1 サワC1	5	0	0	1.00	優勝	0
2	2 ヤマモ2	3	2	0	.600	2.0	0
	6 ムラセ6	3	2	0	.600	2.0	0
4	5 サノ・5	2	3	0	.400	3.0	0
5	3 ツチヤ3	1	4	0	.200	4.0	0
	4 ヨコオ4	1	4	0	.200	4.0	0

リーグ戦 順位表

順位	チーム	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	6 NO・2	1	0	0	1.00	優勝	0
2	2 NO・1	0	1	0	.000	1.0	0

リーグ戦 対戦表

順位	チーム	打率	得点	失点	本塁打	犠打	盗塁	防御率
1	1 サワC1	.274	23	11	1	1	9	1.96
2	2 ヤマモ2	.266	32	24	11	1	17	4.91
	6 ムラセ6	.228	20	14	4	2	5	2.91
4	5 サノ・5	.200	18	20	6	1	1	4.06
5	3 ツチヤ3	.233	14	35	6	0	1	6.95
	4 ヨコオ4	.212	10	13	2	5	3	2.42

NO.1	澤秀樹C/和歌山県 T	NO.4	横尾俊成/神奈川県 G
NO.2	山本貴史/山口県 FDH	NO.5	佐野昭夫/福岡県 BAY
NO.3	土谷浩平/島根県 T	NO.6	村瀬元紀/愛知県 D

ゴールデンクラブ

個人成績 リーグ戦 ゴールデングラブ賞

守備	選手	守備	選手
投手	横尾	遊撃手	葛西
捕手	冒奈	外野手	ユタカ
一塁手	バーニィ		マリオ
二塁手	香		一朗
三塁手	ドロンジ		

ベストナイン

個人成績 リーグ戦 ベストナイン

守備	選手	守備	選手
投手	200EY	遊撃手	高倉
捕手	三船	外野手	一朗
一塁手	バーニィ		筒井
二塁手	香		秀喜
三塁手	ドロンジ		

MVP 澤秀樹C/江川 T　新人王 土谷浩平/トラ哲 T

総評

またもやきました澤秀樹。3チーム送ってくれたんだけどそのすべてのチームが代表戦に出るほどの実略チームを送ってきてくれた。誰かこの勢いを止めるプレイヤーはいないのか？ 決勝リーグでも澤旋風は巻き起こりそうだ。

予選Cブロック②リーグ

リーグ戦 順位表

順位	チーム	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	6 オオヒ6	5	0	0	1.00	優勝	0
2	1 タニガ1	4	1	0	.800	1.0	0
3	3 キムラ3	3	2	0	.600	2.0	0
4	2 サトウ2	2	3	0	.400	3.0	0
5	4 イトウ4	1	4	0	.200	4.0	0
6	5 タナカ5	0	5	0	.000	5.0	0

リーグ戦 成績表

順位	チーム	ヤクルト	広島	ダイエー	オリックス	横浜	阪神
1	6 オオヒ6		1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分
2	1 タニガ1	0-1 0引分		1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分
3	3 キムラ3	0-1 0引分	0-1 0引分		1-0 0引分	1-0 0引分	1-0 0引分
4	2 サトウ2	0-1 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分		1-0 0引分	1-0 0引分
5	4 イトウ4	0-1 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分		1-0 0引分
6	5 タナカ5	0-1 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分	0-1 0引分	

リーグ戦 対戦表

順位	チーム	打率	得点	失点	本塁打	犠打	盗塁	防御率
1	6 オオヒ6	.221	23	6	7	0	7	1.20
2	1 タニガ1	.203	19	9	6	3	8	1.80
3	3 キムラ3	.254	19	19	4	2	3	3.89
4	2 サトウ2	.221	17	25	5	2	0	4.70
5	4 イトウ4	.208	13	21	2	3	1	3.22
6	5 タナカ5	.167	4	15	1	1	1	3.21

NO.1	谷川裕昭/神奈川県 C	NO.4	伊藤泰宏/岐阜県 BAY
NO.2	バカボン/神奈川県 P	NO.5	田中智之/新潟県 T
NO.3	木村圭介/福岡県 FDH	NO.6	大平俊一/神奈川県 YS

ゴールデンクラブ

個人成績 リーグ戦 ゴールデングラブ賞

守備	選手	守備	選手
投手	かみさんぶ	遊撃手	SEDひろこ
捕手	けら	外野手	SEDながこ
一塁手	もうとく		文和
二塁手	はやせ		孫武
三塁手	SEDうりこ		

ベストナイン

個人成績 リーグ戦 ベストナイン

守備	選手	守備	選手
投手	李厳	遊撃手	SEDひろこ
捕手	50万石	外野手	文和
一塁手	もうとく		孫武
二塁手	はやせ		SEDながこ
三塁手	カエサル		

MVP 大平俊一/カエサル YS　新人王 木村圭介/怪物くん FDH

総評

まれにみる最低打率戦……（失礼）だったけど、その分防御率をみてみて。上位2チームはなんといい1点台。これは並大抵の投手じゃできないってことやね。なので、この2チームの代表決定戦は楽しみだ。

予選Cブロック③リーグ

リーグ戦 順位表

順位	チーム	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	サトウ5	4	1	0	.800	優勝	0
2	オカニ1	3	2	0	.600	1.0	0
	オトリ2	3	2	0	.600	1.0	0
4	マキタ3	2	3	0	.400	2.0	0
	ヒラノ4	2	3	0	.400	2.0	0
6	スズキ6	1	4	0	.200	3.0	0

リーグ戦 順位表

順位	チーム	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	オカ・1	1	0	0	1.00	優勝	0
2	オトリ2	0	1	0	.000	1.0	0

リーグ戦 対戦表

順位	チーム	打率	得点	失点	本塁打	犠打	盗塁	防御率
1	サトウ5	.254	27	17	11	1	14	3.10
2	オカニ1	.233	19	17	8	1	3	3.40
	オトリ2	.247	21	21	6	0	7	4.00
4	マキタ3	.220	14	21	5	2	4	3.52
	ヒラノ4	.217	17	19	4	3	2	3.37
6	スズキ6	.157	9	12	1	5	1	2.27

NO.1	岡庭和央/岐阜県	G	
NO.2	香取潤一/茨城県	L	
NO.3	牧田裕介/静岡県	G	
NO.4	平野浩申/静岡県	G	
NO.5	佐藤隼人/東京都	C	
NO.6	鈴木博貴/大分県	D	

ゴールデン・グラブ

ベストナイン

MVP 岡庭和央/頃勢反 G　**新人王** 岡庭和央/頃勢反 G

【総評】

こちらは打撃戦で繰り広げられた。中でも優勝した佐藤くんのチームは盗塁の鬼。１試合平均2.8個走っているからね。この機動力が得点に結びついているので効率的な勝ち方ができたってことだ。さすが機動力のカープだけあるぜ。

予選Cブロック代表決定戦

リーグ戦 順位表

順位	チーム	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	サワ1	4	1	0	.800	優勝	0
	タニガ3	4	1	0	.800	−	0
3	サトウ6	3	2	0	.600	1.0	0
4	オオヒ4	2	3	0	.400	2.0	0
	オカニ5	2	3	0	.400	2.0	0
6	ムラセ2	0	5	0	.000	4.0	0

リーグ戦 対戦表

順位	チーム	打率	得点	失点	本塁打	犠打	盗塁	防御率
1	サワ1	.255	24	19	9	2	6	3.80
	タニガ3	.211	22	21	10	3	2	4.20
3	サトウ6	.271	29	25	12	1	7	4.69
4	オオヒ4	.247	29	27	8	4	6	4.65
	オカニ5	.229	19	17	3	3	5	3.56
6	ムラセ2	.171	10	24	4	1	2	4.91

NO.1	澤秀樹C/和歌山県	T
NO.2	村瀬元紀/愛知県	D
NO.3	谷川裕昭/神奈川県	C
NO.4	大平俊一/神奈川県	YS
NO.5	岡庭和央/岐阜県	G
NO.6	佐藤隼人/東京都	C

ゴールデン・グラブ

個人成績 リーグ戦 ゴールデングラブ賞

ベストナイン

個人成績 リーグ戦 ベストナイン

MVP 澤秀樹C/沢村 T　**新人王** 佐藤隼人/加藤 C

【総評】

さすが代表決定戦は見応えありますわ。上位２チームによるプレイオフで澤秀樹タイガースが谷川カープを撃破。これで澤君のチームは２チーム決勝リーグに残ったことになる。佐藤カープの自慢の足も抑えられはしたが盗塁王はゲットだ。

次号からは通常ページです

つーわけで、来月から通常ページに戻ります。「おはがきストリート」などにもハガキを送ってね。それとゲームソフトファンクラブの読者のみなさんゴメンね。来月はやります。さて来月もパワプロ大会の続きは白熱しそうだ。お楽しみ。

●各コーナーへのあて先はこちら!!●

〒102東京都千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「お便り天国64」各係まで

ヨッシーストーリー™

●発売元：任天堂
●発売日：12月21日発売
●価　格：6800円
●容　量：128M
●ジャンル：アクション
●プレイ人数：1人　●振動パック：対応

Happy Merry Christmas!!

Bistro de ヨッシー！

～攻略あ・ら・かると～

待ってましたのクリスマス。サンタさんにお願いしたのは、ヨッシーの発売日がこれ以上延びないように!! というみんなのために、発売前に大紹介!! といっても秘密お楽しみは控えめに。みんなのプレイでおもしろい味付け楽しんでよ。そうそう、今回はビストロdeロクヨンと合体紹介。なぜかって？ ヨッシーのタマゴを見ていたらおいしいタマゴ料理がたべたくなっちゃったんだもん。だからお願い、お母さんに頼んでタマゴ料理でクリスマス!! それじゃいくよヨッシー攻略あ・ら・かると!!

モデル制作：藤原光信、日暮恭弘、真下明
撮影とＣＧ：加藤昌人
料理とビストロパート：福本亜希
攻略パート：真下明

新しいヨッシーの世界にれっつごー!!

↑未知の冒険ゾーンが待ち受けるヨッシーの絵本の世界だよ

さていよいよ始まる大紹介。まずはヨッシーの操作と簡単なゲームの流れを紹介していこう。基本的にヨッシーの操作は右ページの通り。難しいことはないんだけど、「ふんばりジャンプ」だけはみんなが自分でプレイしてみないとその感覚がわからないかもね。

おはなしモード

このゲームのメインモード。1～6まであるページの中のどれか1つのコースを攻略してクリアしていくというものだ。

↑絵本の世界を順番にたどっていくおはなしモードだ

今日のラッキーフルーツ

ゲーム最初に選択できる。1度選ぶと電源を切るまでラッキーフルーツはかわらないからね。

ページは普通にクリアすると次のページでは2-1というように1つのコースしか選択できないんだ。他のコースに行くには……?

スペシャルハートで!!

他のコースに行きたかったら、各面に3つ隠れている大きなスペシャルハートをとればいいんだ。1つ取るごとに次のページで選べるコースが増えていくってわけ。だから、次のページのコース3を遊びたかったら、がんばってスペシャルハートを3つ探し出さなくてはいけないぞ。

↑結構わかりにくいところにハートはあったりするんだ

↑すると次に行けるコースが増えているってわけだ

トライアルモード

おはなしモードで1度クリアしたコースなら、いつでも遊べるんだ。そしてそのコースでハイスコアを競って遊べるってわけ。

↑1度クリアしたコースならどこでも遊べるぞ

↑高得点をとって名前を記録することができるんだ

とにかくおはなしモードで各コースをクリアしておけば、いつでも好きな時にそのコースで遊べるので便利だぞ。

れんしゅう

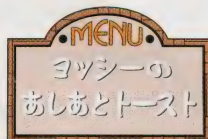
ヨッシーの操作に慣れるための練習ステージが用意されているんだ。初心者はまずここに行こう。

↑ヨッシーの操作はここで慣れておこう

おぷしょん

データを消したり、サウンドの設定を変えられる。ヘッドホンモードもあるのでぜひ聞いてみてね。

↑ヨッシーは音もいいからぜひ楽しんでね

Bistro de ヨッシー! プチ その1

材料
- 食パン　食べる分だけ
- アルミホイル

朝から気分はヨッシーだい

朝のトーストに一工夫。まずはアルミホイルをきれいに丸く切り抜いて、それをトーストの上に足跡状においていこう。後はこれをオーブントースターで焼けばオッケイ。見た目も楽しいヨッシーの足跡トーストの出来上がりだい。

アルミホイルで足跡作り

↑ヨッシーは長靴はいてるから本当の足の指の数がわかんなかったんだ

焼けば簡単トーストだよ

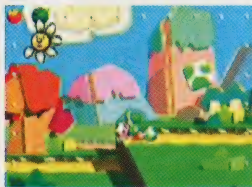
↑きれいに焼き目がつけば、ほら完成。足跡部分にジャムを塗って食べよう

陽気で楽しいヨッシーアクションを紹介しちゃうぞ

3Dスティック　ヨッシーの移動に使うぞ

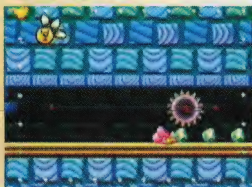
歩く

←軽くたおすとその方向にヨッシーが歩きだすよ。ゆっくり倒すとそろそろ歩くよ

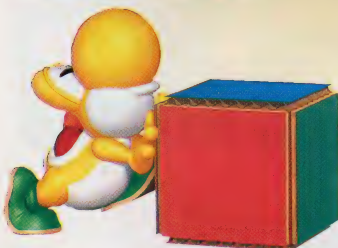
走る

←おもいっきり倒すとヨッシーが全力疾走。手足の振り方もかわいくていいよ

泳ぐ

←水中ではスティックを動かせばそのまま泳ぐよ。いろんな方向に泳げるんだ

しゃがむ

←スティックを下にいれるとヨッシーがしゃがむ。避けるときにもこれだね

押す

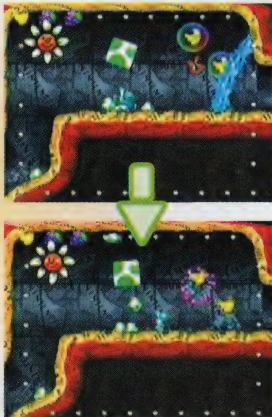
ブロックなど押せるものなら、ヨッシーを近づけてスティックでその方向に移動してみよう。するとその方向に押していくよ。

Bボタン　ヨッシーの攻撃ボタンだ

のみこむ

ペロっとベロをのばして敵を食べたり、フルーツを食べたりするよ。

Zトリガー　タマゴを投げるぞ

タマゴを投げる

ヘイホーなどを食べるとタマゴができてヨッシーのおしりにくっついているんだ。Zトリガーを押すと、画面に照準が出るので、Zを離すとその照準に向かってタマゴを投げるぞ。敵を倒したり、ブロックを壊したり、いろんなことにつかえるんだ。速くマスターしてタマゴ使い名人になってやろうぜ。

←Zトリガーで照準が出た。よ～く狙いをさだめて……

←えいやっとタマゴをぶつけて壊しちゃいました

Aボタン　ヨッシーが飛ぶぞ!!

ジャンプ

軽く押すとその場でジャンプ。3Dでその方向にジャンプするぞ。

←飛んではねてのヨッシーの基本アクションだ

ふみつけ

ジャンプして敵などに乗ると敵をふみつけて倒すことができるぞ。

←ワープくんがいたら踏んで起こしてあげようね

ふんばりじゃんぷ

ジャンプ中にAボタンでさらに長く飛ぶことができるんだ。

ヒップドロップ

ジャンプ中に3D下でヒップドロップができるぞ。物を壊すのにもいいかも。

←?ブロックを壊すならこのヒップドロップで壊そう

Rボタン　においをかぐのだ

くんくん

ポチに教えられた場所などでくんくんするといいものが見つかることがあるぞ。じっくりにおいをかいでみてね。

Lボタン　切り替えちゃおう

フルーツ表示のON OFF

画面上のフルーツの表示をあり、なしにすることができるんだ。

楽しい冒険はじまるよ でもちょっとドキドキ

Page 1

はじまりの1ページ

さていよいよコース紹介。各ページは4つのコースで構成されているんだ。どこで遊ぶかは君次第。でもできれば全部クリアして、いつでもトライアルモードで遊べるようにしておきたいね。

ポチ

SFC版ではやっかいものの困りもののポチ。今回はいろいろと役に立ってくれそうなので期待しようね

1-1 ポチとたからさがし

ココ掘れワンワンポチがなく

最初のコースは緑あふれる楽しいコース。先に進むとおバカ犬とSFC版では酷評されたあのポチくんが登場。でも今回はちょっと違うぞ。ヨッシーにとってもいいことを教えてくれる。じゃあ、早速ポチについてって楽しいこと教えてもらおうね。

←まずは肩慣らしコース。気楽にいこうぜ

フルーツ集めて楽々クリアだ

クリアだけを目指すならフルーツを30個とればいいんだけど、ここはすぐに集められるのであっというまにクリアできるんだ。でももうちょっと遊んでみようよ。

↑ぱくぱくフルーツ食べましょう

ワープくんをおこしてね

コース間をワープできるワープくんがいたら、ふんづけて起こしてあげよう。ワープくんは各コースに4人いるので、探してみてね。

↑ワープくん見つけました

基本はラッキーフルーツにあわせるのだ。

最初のヨッシーの選択は好きな色を選んでもいいんだけど、ここはひとつラッキーフルーツにあわせて選ぶことをおすすめするぞ。ズバリ、フルーツを食べたときの回復がメチャいいからね。

↑トライアルモードでも同じことだ

↑ラッキーフルーツにあわせて

↑この色のヨッシーでいきましょう

1-2 ビックリンでびっくり

ビックリンの弱点めーっけ

続いて背景のかわいい1-2コース。ここでは背景の木にヘイホーがかくれていたりするので、ヒップドロップでどすんとさせて、ヘイホーをみんな木からおっことしてやろう。落っこちたヘイホーは逃げるんだけど、ヘイヘイ逃がさないぞ。

←のんびりした感じがなんともいいコース

音も愉快な毛虫くんがいたぞ

コース最初に現れる緑の彼は、1個ずつ体を踏んづけていってやろう。愉快なメロディーでやっつけられるぞ。でも、彼の正体は？ハナちゃんの親戚かな？

↑音がとっても愉快でっす

ビックリンはこうたおせ

通せんぼするイヤなヤツ、ビックリン。こいつの倒しカタはおへそのばんそうこうめがけてタマゴをぶつけちゃえばいいんだ。すると、ひゅ〜ってしぼむぜ。

↑ビックリンもびっくりしたかな

コインをしっかりかせいで

見逃しがちなコースのコインもトライアルモードでは大切な得点源だ。しっかりとってハイスコアを塗り替えていこうぜ。マリオみたいに1UPはしないので注意してね。

↑コインはしっかりいただきましょう

1-3 スーパーレールリフト

雲のリフトに乗ってみよう!!

コース1-3は雲のリフトが初登場。こいつに乗ってふわふわお空を移動できるぞ。スイッチによる切り替えはタマゴをぶつければ切り替えられるんだ。それにしてもヨッシーったら何でも食べちゃうんだよね。食いしん坊……。

←楽しい陽気なコースだ。音楽もいいよん

←スペシャルハートは見つかったかな?

竹馬ヘイホーはこーたおせ

ベロでパクついても食べられない竹馬ヘイホー。こいつの倒し方は、ヤツが後ろを向いたときにタマゴ攻撃、で、竹馬から落ちたところをぱくっといただきましょう。何でも食べちゃうんだから。

←まずは後ろを向いたところにタマゴをぶつけて落としてやろう

びっくりマークはジャンプの知らせ

コース中の赤い!マークは、これにベロをのばすとクルクルっとヨッシーが回ってジャンプできるっていうものなんだ。ちょっとずれていてもベロの届く範囲ならしっかりつかまえてジャンプできるんだ。

←見つけたらとりあえずベロをのばしてみてみましょう

青いときは食べちゃだめ

ピンクと青に色を変える不思議な生き物は青い時に食べると、まずくって花びらゲージが減っちゃうんだ。なので、見つけたらピンクに色が変わったときにいただきましょう。結構おいしいよ。

←くれぐれもピンクの時にいただきましょう

雲のリフトでルンルンルンルン

お待ちかねの雲のリフトは乗れば勝手に動いてくれる便利なヤツ。スイッチの切り替えはタマゴをぶつければいいから、タマゴを忘れないように用意しておこうね。さてさてどこまでいくのかな?

←このままお空に飛んでいきたいけれど、行き先はどこかな?

1-4 たかいとうをのりこえて

上に上にいきましょう

今までの横に長いページと違って、今度は上へ上へとのぼっていく、縦長のページになっちゃった。だから、1度落ちちゃうと、とんでもないところまで落ちていく場合もあるので、足場はしっかり、進路はしっかりいきましょう。高所恐怖症の君、平気?

←上へ上への大冒険。お空をつきぬけちゃいそう

←落ちたらまたしても最初から……なんてヤだもんね

バランスとって上に行こう

まずはこのま〜るいものに乗って上にいこう。でもこれってなんだかバランス悪いぞ。ヨッシーをうまく左右に動かしてバランスとりながら登っていこう。カベに当たると壊れちゃうんだ。

←壊れてもまた行くと復活しているところはいいよね

なんつーかベロが疲れます

続いてはベロでクルクルっと登っていくパターンです。よ〜く上をみて、次にどのマークにベロをひっかけるかを考えて登っていこうね。多少ずれてもベロが届けば大丈夫だぞ。

←ほんまベロが疲れますわ。ヨッシーってタフねえ

パラソルでふわふわ落下です

登ったと思ったら今度は降ります。しかもパラソル開いてふわふわ降りられるんだ。Aボタンでパラソルが開いてブレーキがかかるから、アイテムがあったら、いそいでパラソルを開いてね。

←ふわふわふわと揺れながらおりていきますよ

くら～い洞窟まっくらやみでも恐さよりも好奇心のが強いんだ

Page 2

とざされた2ページ

2ページは全コースが不気味な洞窟のコース。暗いし、敵は怖いしで、ちょっとヨッシーたちもおじけそう。だけど、先にはどんなお話があるのかすんごく気になるもんね。だから、好奇心わくわくのヨッシーたちを操って先のお話に進んでみよう。

ビックリン

コース2-2に登場。よ～く見ると結構変な顔。おへそのばんそうこうが弱点なんてわかりやすいぞ

2-1 ほねほねりゅうのあな　火を吐く竜はヒップドロップだぜ

洞窟最初のコースはほねほねりゅうがジャマをするコース。鍾乳洞って感じのコースをドンドン進むと、先に待ちかまえるほねほねりゅう。こいつはタマゴ2発でやっつけられるけど、ヒップドロップなら1発でやっつけられるぞ。チャレンジしてみて。

◆暗くて怖いコースのはじまりはじまり

ほねほねりゅうはこーたおせ

タマゴを持っているならちょっと離れて2発投げてやろう。ほねほねりゅうの炎に当たらないように倒すことができるぞ。ヒップドロップでもOKだ。

◆怖いアイツもタマゴで撃退だ

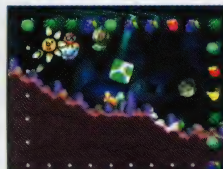
ジュゲムなんて大きらい

マリオカートではいいやつだったジュゲムだけど、今回は石を投げるイヤなヤツに逆戻り。タマゴをぶつけてこらしめてやろうぜ。ほんとに反省しなさい。

◆ジュゲムめがけてタマゴをぶつるけてやりましょう

くもにも乗れました

ジュゲムをやっつけたら上をみてごらん。ジュゲムの雲が残っているでしょ、実はこれに乗ることができるんだ。ジャンプして飛び乗ってみよう。

◆3Dでその方向に動くぞ

こんな所にこんなものが……

雲に乗ったらそのまま上に行ってみよう。するとあら不思議。ツボがおいてあるじゃありませんか。ここに入ると……。メロンを集めている君なら絶対行こう。

◆とりあえずツボにはいってみよう

2-2 ウンババのすむところ　でた～、ウンババ64でも大暴れ

SFC版でもおなじみだったウンババが64でも登場。すっかりキレイになっちゃったグラフィックで、かっこいいんだけど、やることは同じなんだよね～。せっかく64に登場するんだから、もっとかっこいいことしてくれればよかったのに～。

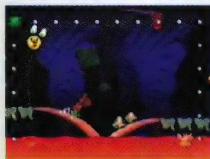
◆こちらは溶岩のコースなのでした

画面が暗いぞ気をつけて

とにかくコース最初から画面が暗い。なので、非常に見づらいっす。ゆっくり慎重に進んで周囲の仕掛けに注意しながら進んでいこうね。慌てると危ないぞ。

◆火の玉も突然くるので要注意

ウンババにはタマゴをぶつけろ

とにかくジャマなウンババくん。でや～っと出現したら、とりあえずタマゴをぶつけてやりましょう。イテテっといって溶岩にひっこんじゃうからね。

◆ひっこめば溶岩を渡れるね

まずいものは食べちゃダメ

コース中盤に出てくるゾウのハナみたいな敵からでる球を食べてもタマゴになるんだけど、これ実はまず～いんだ。体力が減っちゃうから食べないでね。

◆食いしん坊ヨッシーなのでした

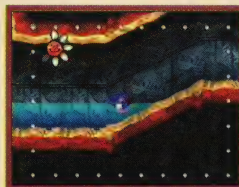
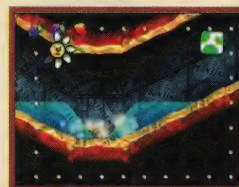
いきなりジャンプは要注意

何回も言うけど、とにかく画面が暗くてどこに敵がいるかわかりにくいので、突然ジャンプしたりダッシュで抜けるのは危険だ。ゆっくり慎重に進んでいこう。

◆いきなり飛ぶとハイこの通り

2-3 ぷるぷるゼリーなどかん

ぷるるんゼリーは食べられません

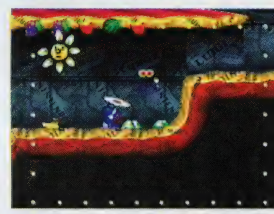
ぬるっとしたゼリーくんや透き通ったおばけなんかが出てくるゼラチン好きにはたまらないコース。にしてもこのゼリーくん、ちょっとやっかい。とつぜん土管の上から降ってきたりするからね。当たってこっちもドロドロになっちゃう前に逃げよう。

←土管の中をいったりきたりしてるわけね

←閉所恐怖症のあなたには耐えられるかな？

ぷるぷるゼリーはヤな感じ

ぷるっと上から落ちてくるゼリーくん。最初は目玉だけしか見えないんだけど、これまたヤな感じ。当たらないようにさっさと脇を通り抜けて先に進んでしまおう。構っているとめんどくさいぞ。

←わっ、いきなり降ってくるんだもんなぁ～。ヤな感じ

土管の中はどっちが出口？

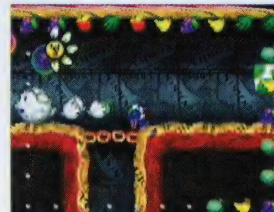
土管の中って考えると閉所恐怖症の君はプレイしたくなくなっちゃうかもしれないけど、平気平気。ヨッシーたちはそんなことおかまいなしに進んで行くぞ。先には何があるのかな？

←ためらったらダメ。とにかく前に進むんだ

死んでもフルーツは残るよ

コース途中でミスして死んでしまっても、次の色のヨッシーは前のヨッシーが残したフルーツをそのままひきついでプレイできるんだ。だから、気を落とすことなく、遊ぼうね。

←もしミスしてしまってもフルーツはそのまま残るんだ

死んだヨッシーが戻ってくる？

そういえば、どこかで白いヘイホーを見かけなかった？ 彼はこちらについてくるよね。そしてそのままヘイホーをつれてクリアすると……。なんだかとってもいいことがあるみたいだよ。

←どこかに白いヘイホー見かけなかった？

2-4 げきりゅうめいろ

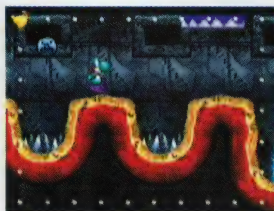
長い迷路はどっちにいくやらパニック状態

ページ2の最後を飾るのがこのげきりゅうめいろ。とにかく上に下に、左に右にと入り組んでいて、自分がどこにいたのかわかんなくなっちゃうようなコースなんだ。だから、コースの途中に自分なりに印をつけておいて、自分の位置をわかるようにしておくのがいいぞ。

←とにかく複雑なページなんだ。難しいよぉ

←迷子にならないように、チェックしておこうね

トゲトゲはとっても痛いの

トゲトゲに当たるともちろんダメージ。これがまたとっても痛いので、ジャンプするときは十分気をつけて飛ぼうね。落ちちゃったらすぐにトゲから離れてにげること。またダメージをくらうぞ。

←いたっ!! なんでこんなところにトゲをおくんだよ～

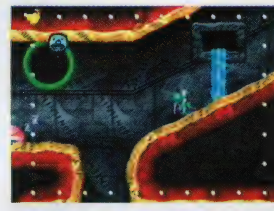
水の流れにも注意注意

げきりゅうというくらいだから、常に水の流れがどこかから流れて来るんだ。なんか水洗便所に流されちゃった気分だよ～。水の流れに流されないように、水の出る瞬間を見極めようね。

←きた、この水につかまると流されちゃうぞ

とにかく迷路なのでした

なんにしても迷路。迷っちゃったらもうワープくんだけが頼りだ。早めにスペシャルハートとフルーツをそろえて脱出しようね。それにしてもスペシャルハートの位置がまた難しいとこにあるんだ。

←トホホなんて泣き言いうな。とにかくフルーツを集めよう

わてはタマゴにはなりませんぜ

お空にたか～く舞い上がって
お散歩もいいんじゃない
でも落ちたら痛そうだね……

Page 3

くもの3ページ

お空がメインのページ3。飛んで飛んで雲の上までいっちゃいました。そしてそこにあったものは……？ ヨッシーたちには羽がないけど、いろんなものに乗ってお空に行けるんだね。きっと僕らもヨッシーのように遠く高く舞い上がれるかな？

テレサ

ご存じ。顔見られるとテレて向かってこない妙なオバケ。今回はいろんな仲間もいるとの噂が……

3-1 くものあいだをぬけて

行こうリフトで天まで高く

お空に向かう第１の乗り物は２種類のヘビリフトとドラゴンさん。ヨッシーよりもうんと大きな生き物がいるなんて、きっとヨッシーたちもびっくりしてるに違いないぞ。にしてもヘビリフトは乗るのにちょっとコツがいるんだ。では早速紹介しよう。

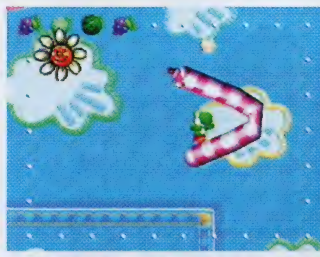
◆お空の上から落ちないようにしっかり乗っていこう

緑のヘビリフト登場

緑のリフトはジャンプするたんびに上と下に行く方向が変わるんだ。なので、ちょちょっと飛んで向きを変えていこう。まずはリフトになれることからスタート。

◆最初は上に向かうのでそのまま乗っていこう

赤いヘビリフト登場

赤いリフトは、ジャンプするとねじれて左右の方向が変わるんだ。ねじれているときに落ちないようにしっかり乗って足場を確保しておこうね。

◆乗り外すとまた、下まで落ちちゃうからね

最後はドラゴン登場

リフトの締めはドラゴンでっす。首を上に下にとふって移動するので、あんまり顔のほうに乗ると落ちちゃうから気をつけてね。にしてもドラゴンはでかいっす。

◆落ちないように首の辺りに乗ろう

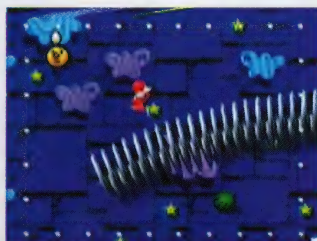
3-2 たかいぞQちゃんのとう

Qちゃんって誰？オバケ……じゃないよ

ここもSFCからの引き続きの登場となるキャラが登場。それがQちゃんだ。実体は不明だが、なんだか黒くてずんぐりむっくりした妙なヤツ。でも、そのQちゃんにあうまでに結構いろんなことが巻き起こりそうなんだ。さらに高く上へと登るコースへようこそ。

◆いったい上には何が待ちかまえているのかな

コイルは ぽよよんぽよよよよん

大きいスプリングと小さいスプリングをうまくつかってトランポリンみたいにぴよ～んと上に飛んで行けるんだ。タイミングをうまくはかってね。

◆このぽよよ～んって感じがおもしろいんだな

出ました 葉っぱサーフィンの巻

お次は葉っぱにのってサーフィンします。これもスティックの力のいれ具合が難しいので、うまくタイミングをとって「ぶいん」って感じで移動してみよう。

◆サーフィンにのったミニゲームもあるんだよ

スペシャルハートも み～つけた

最後の葉っぱサーフィンをうまく乗っていくと、あったよあったよスペシャルハート。これだけとればもう何もいうことないっす。うまくジャンプしてとってね。

◆ラッキーこれで次のコースが増えるね

3-3 さむいけどポチがいれば

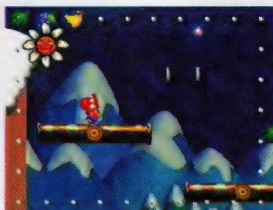
ポチが暖めてくれるのかな？

先月号で紹介したのとコース名が変わりました。つーと、ここでもポチが活躍してくれそうな雰囲気だよね。どんな活躍をしてくれるのかは君の目で確かめてもらうとして、ここは一面雪の世界。ヨッシーたちは寒さに強いのかな？

←そういやヨッシーって は虫類じゃないの？寒さはダメ？

←雪合戦なんてしているひまなんてないのになぁ〜

バランスとって落ちないように

大きな丸太のバランス棒。うまく左右のバランスをとって落ちないように先に進んでいこう。高いところには思い切って左右のバランスを崩してみるといいぞ。

←なんだか危なっかしいけど、落ちたら死んでしまうのでガンバ

メロンは集めてますか〜？

メロンを集めたい人はとにかくミニゲームにチャレンジすること。これをうまくクリアすればメロンががっぽりもらえるってもんだ。ここではメロン運びゲームができるぞ。

←このバランスメッチャ難しいんだよね。そば屋の出前状態

上にいくといいことあるかも

バランスをとりながら上を見るとまだなんかありそうなところがあるんだ。そういう場所は思い切って上へいってみよう。きっといいことが待ち受けているはずだからさ。勇気をだしてゴー。

←この上にはおいしいアレが待っているのでした

スペシャルハートみ〜っけ

ここも大サービス。ここの岩をタマゴで壊せばスペシャルハートくんが出てきてくれます。絶対とってね。にしてもおもいっきりあやしげな所にあるのがいいよね。

←ラッキー、スペシャルハートまたまたみ〜っけ

BOSS けむりの魔人ドンババが出たぞ

なんと、ボスキャラも登場してしまいました。しかも突然出てくるんだもん。一体どうやったら出てくるのかは、君の腕で試してみてね。でも出ちゃったら戦うしかないぞ。心して行こう。

↑けむりの魔人には攻撃できないのかぁ？

↑上からはトゲトゲ岩も降ってくるし

↑でタマゴで攻撃すればダメージを与えられる

Bistro de ヨッシー！ プチ その2

まいてまいてオムレツ作ろう

材料
- ●タマゴ
- ●調味料いろいろ

卵焼きをうす〜くやいて、それをグルグルっとまけば、簡単おいしいロールオムレツのできあがり。お好みであま〜い蜜をかけたり、ケチャップをかければおいしさもいろいろだよ。これも自分でもできそうだから、試してみてみて。中にソーセージなんかをまいてみてもおいしいかもね。

うすく焼きます

↑卵焼きはうす〜くやいてクレープみたいにね

巻けば簡単できあがり

↑グルグルってまいて完成。、見た目もいいね

ドンドコ太鼓の鳴り響く
ジャングル
じめっと暑いのは苦手だな

Page 4

ジャングルの4ページ

熱帯雨林の4ページは、水中あり、パックンありで大変そう。それに最後の……、あっとごめん、今回は4-4コースは紹介できないんだ。なのでお楽しみは後にとっておいて早速他の3コースを紹介していきましょう。

トーサンゾウ

コース1-1で登場するいやーなヤツ。ヒップドロップで転ばしてジャンプして越えようね

4-1 ガボンのいえ

ゴロンと投げてくるガボン

さてさてここで登場するガボンは大きなトゲトゲの球を投げてくるとってもヤなヤツ。でも後ろを向いている時が大チャ〜ンス。ペロっとベロをのばしてパクついちゃえば、食べられちゃうのでした。何でも食べちゃうのがヨッシーのいいところだもんね。

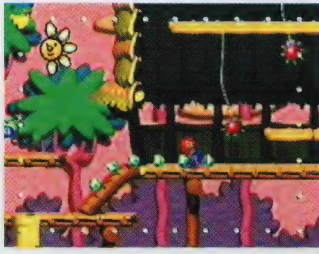
◆南国風の木の感じがよくでているコースだよ

タマゴに大変身

なんとヨッシーが巨大タマゴに大変身。しかも3Dスティックではじくとびよ〜んと飛んでいくんだ。これで行きにくいところにも一気にいけるってわけ。

◆チューリップみたいなお花を食べると大変身だぞ。これでステイックをはじいて飛ぶぞ

おうちの中にもはいっちゃえ

コースのあちこちにあるおうち。ここにはフルーツがたくさんあるから、全部のおうちを回って集めちゃおう。でもおじゃまする敵もいるから気をつけてね。

◆げっ、クモがじゃまします。糸にからまらないように、ヤツが上にいくのをまってよう

スペシャルハート3つは簡単

スペシャルハートは画面上にすぐに見える位置にあるので、タマゴに変身して飛んでみたり（ナナメにとぶとよいのだ）岩を壊して3つゲットしておこうね。

◆これはコース下のほうにあるスペシャルハートへの往き道。飛びかたをよく覚えていてね

4-2 ジャングルの水たまり

プクプクでてきてこんにちわ

水たまりというけれど結構でかい池みたいなんだよな。しかもプクプクが生息しているので、うかつに近づくとパクっと食べられて一巻の終わりになってしまうのだ。そんなプクプクへのおかえしは次のページ5でできるから、ここはひとまず逃げて、生き延びることを優先しようね。

◆とにかくキレイな画面が胸を打ちます。マジで

とにかくキレイなコースだよ

水の映り込みや背景、コースにある浮輪のビニールのような素材の地面なんて今まで見たことないもんね。大きな画面でじっくり見てちょうだいね。

◆ホラきれいでしょ。このグラフィックが64のすごさなんだ

動いているのはアヤシイぞ

コース内で動いている！マークのアイテム。こいつはアヤシイぞ。なのでタマゴをぶつけてやるとほらこの通り。スペシャルハートが出てきたでしょ。

◆スペシャルハートはここにあります。絶対ゲットしておこうね。後で便利だぞ

出た〜巨大プクプク登場

そしてついに出た巨大プクプク。とんでもなくでかいでしょ。こいつにパクってやられると食べられて1発で死んでしまうのだ。なので、今回は逃げましょう。

◆でかいよぉ〜。それにヨッシーを食っちゃうんだから許せない

4-3 パックンのふるさと

パックンもヨッシーを食べちゃうんだって

続きましてはパックンのふるさとというコース。なのでパックンが続々と登場します。しかもちびパックンに食べられるとちびちびヨッシーにさせられちゃうんだ。これまたおもしろいんだけど、結構大変。なのでパックンは見つけたらタマゴを投げてやっつけちゃったほうがいいぞ。

←パックン総登場のコース。やっぱりヤな感じ

←コースもそろそろ終盤。難易度も高くなってきているぞ

ちびちびヨッシーになっちゃった

このふわふわ飛んでいるパックンに食べられるとヨッシーはちびちびヨッシーになっちゃうんだ。見ての通りこんな小さくなっちゃってかわいいけど……。

←小さくなっても同じアクションができますよ

でかパックンのトゲは痛いよ

大きいパックンはトゲトゲに注意。ジャンプした着地地点に当たっちゃうことが多いので、先にタマゴを投げてパックンをやっつけてからジャンプしよう。

←それにしてもでかいのやら小さいのやらパックン勢揃い

リフトの前にパックン倒せ

コース中盤になってもパックンは登場する。しかもリフトとかに乗りたいのにジャマなんだよね～。なので1回戻ってもいいからタマゴをとってきて撃退しよう。

←うん、本当にイヤな位置にいてくれるよな

逃げることも必要

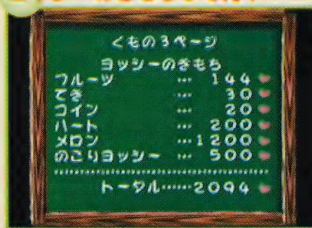
すべての敵を倒す必要はないぞ。時には尻尾を巻いてスタコラサッサと逃げることも必要なんだ。なのでこーいう場合はさっさと退散してしまうのが一番ですよ。

←逃げるなんてイヤ？ いーのたまには逃げておこうよ

ちょっと一息いれておこうよ。こんなところもよ～く見ておいてね

さてさてコース後半の前に一息いれます。実はこんなところも見逃さないでね。というお話なんだけど、このゲームにはいろんな意味で楽しい仕掛けがいっぱい用意されているんだ。だから1度プレイしただけではわからない遊びの要素もあるから何度でもプレイだ。

ボス戦はどうするとできるの？

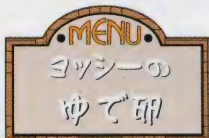
←これも秘密。一生ボスに会えない人もいるかもね。探してちょ

ヨッシーのきもちって何？

←スコアに関係あるみたい。例えばメロン30個集めてみると……

白いヘイホーがいるんだけど……

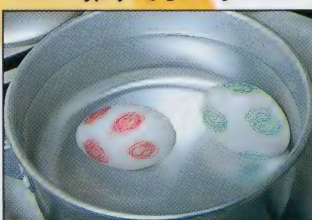
←セレクト画面にいるってことは、こいつもセレクトできる？

Bistro de ヨッシー！ プチ その3

MENU
ヨッシーのゆで卵

材料
- タマゴ
- つけあわせの野菜

ゆで卵だっておしゃれにね

最後のプチはゆで卵。っていっても見た目をキレイにするとこんなにもおいしそうに見えるんだってとこを見てほしいな。前のページでも紹介したトーストとロールオムレツをあわせて、豪華朝食セットを作ってみるといいかもね。後はみんなのアイデア次第で見た目を演出してみてね。

卵ゆでま～す

←12分くらいが目安。カタメが好きなら15分

盛りつけておしまい

←今回は付け合わせにニンジンを用意しました

海は広いな楽しいな
敵ものんびり泳いでます
一緒に泳いでみましょうか

Page 5

5-1 うみといえばクラゲボン　クラゲゆらゆら海の中

水中面最初はクラゲボンがうようよ泳ぐ海中です。クラゲボンも2種類いて、透明なやつと薄紫のやつ。2つは動きのパターンが違うのでよ～く見てどの色か判断して回避しようね。あとまたまたウナギボンが登場するので体力回復ならウナギボン。

海の中をゆらゆら泳ぐヨッシー。息切れしないのかな？

クラゲボンうようよ

透明のクラゲボンは上下にいったりきたりしているだけなのでタイミングよく通れば問題なし。薄紫のやつはナナメに移動してくるので当たらないようにね。

透明のクラゲボンはフルーツを持っていたりもするぞ

スペシャルハートは手間暇かけて

海の中のスペシャルハートも結構入り組んだところにあります。近くに見えるけれどなかなか取れないんだよね。めんどいけどちょっと回って取りにこよう。

敵に気をつけてグルっと迂回してくる感じかな

謎の生物が登場

ヨッシーの周りを長い体でグルっと回る不思議な生物が登場。あたると痛いから、うまくヤツの円の中心に入り込んで抜けられるまで待ったほうがいいぞ。

なんつーか妙な生物も海にはいますわ。ちょと怖いかも

5-2 おさかなたっぷり　海底散歩はおさかなの宝庫でした

続いての海中面はおさかなどっさり、プクプクもどっさりのコース。食べる物には事欠かないんだけど、トゲトゲのついたナマコみたいなヤツには気をつけてね。そうそう、後は海底にいる貝。こいつが口を開くとぶくぶくってあぶくが出て上にとばされちゃうんだ。

続いても海の中。ヨッシーの息はまだまだ続くのでした

海の中でも ウナギボン

滋養満点の食べ物といったらウナギボン。ここでもたくさん登場するのでいただいちゃいましょう。でも生で食って大丈夫なのかなぁ。ねえ、ヨッシー。

ウナギボンはいくら食べてもおなかをこわさないのかな

スキマに 入り込まないように

貝のあぶくに吹き上げられてスキマに入り込んじゃうことがあるんだよね。これってとっても危険。トゲトゲに当たるとそのまま死んじゃうこともあるぞ。

うひゃ～っ。こうなっちゃうともうダメかも。た～す～けて～

イソギンチャクも メロンが好き？

うねうねと触手をのばしてくるイソギンチャクの敵。彼もメロンが好きみたい。触手の合間にメロンがあるからやっぱりこっそり奪っちゃいましょう。

メロンはヨッシーの大好物。いただいちゃいましょう

みずのなかの5ページ

今回は残念ながら5-1と5-2の2コースしか紹介できません。ごめんね。でも発売前に全部みちゃうってのはヤでしょ。なので、後は自分で確かめるっていうことでどうでしょうか？

ちっちゃいプクプクは食べられます。大きいヤツの仕返しにどっさり食べちゃおう

最後のお城はベビークッパのお城
何が出てくるかわからない
勇気を出して挑もうよ

Page 6

おしろの6ページ

いよいよ最後のコースに突入。そして発表。今回の最後の敵はまたしてもベビークッパということが判明しました。あのクッパの幼少時代です。しかしほんとにこいつは悪だね。小さいときからこんなヤツだったんだね。でも、今月は登場しないのであしからず。

ベビークッパ

ちっちゃいけどワル ヤツ。生意気そうなのでおもいっきりこらしめちゃおう

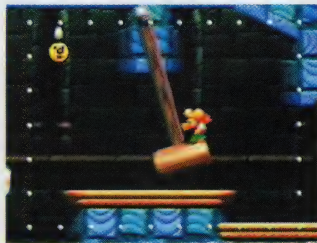
6-1 キカイなおしろ

トラップ続出!! 命からがらなのだ

やってきました最終ページ。最終というからには、かなり難易度も高くなっております。なのでたくさんのヨッシーが死んじゃうかもしれないけど、がんばってめげずにプレイしてちょうだい。トラップも1度じっくり動きのパターンを見れば攻略できるぞ。

←とにかくトラップを乗り越えないと進めないのだ

ぶらぶらゆれて進路を開け

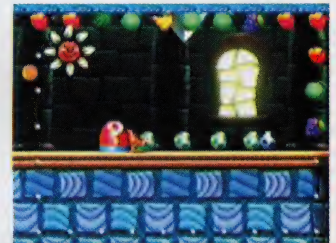
最初に出てくる大きな木槌。こいつの上に乗って左右にぶらぶら揺れれば、その先にある大きな柱が上にあがるっていう寸法だ。だからぶらぶら揺れてみよう。

←ポーズも決まっているでしょ

歯車は回るので注意

続いて出てくる大きな歯車は軽い気持ちで飛んでいると、たまに踏み外してそのまま死んじゃうってこともあるぞ。だから次の歯車にしっかり着地するようにね。

←調子に乗っているとそのまま下に落ちるぞ

スイッチ押して押して

！マークを壊すとたまに出てくる赤いスイッチ。これを踏むといろんなことが起こっちゃったりするんだ。コインが出たりリフトが出たりね。だから見つけたら踏もう。

←あっスイッチ発見。踏むのだ

6-2 リフトなおしろ

またしてもトラップ地帯。抜けられる？

だんだん難しくなってくる6ページ。今度もタイミングが命のトラップが続々と登場するぞ。なかでも矢印マークのボールは当たればとばされちゃうし、乗らないと進めないしでなかなか大変。ボールの動きをよ〜く見て攻略法をつかんでいこうね。

←とにかく仕掛け満載のベビークッパのお城なのだ

しゃがんでかわして注意して

まずは歯車トラップ。高速で動いて当たると痛いので、しゃがんでかわしましょう。そしてすばやく移動して逃げる。このパターンで逃げ切るのだ。

←なんつーか殺人マシーンって感じでしょ。敵もひどいよな。こっちも命がけなのでした

黒ヘイホーはまずいのでした

初登場の黒ヘイホーは実は食べられるんだけど、とってもまずいので食べないほうがいいぞ。でもこいつの攻撃ムカツクんだよね。タマゴでやっつけちゃおうか。

←これが黒ヘイホー。見るからにまずそうでしょ。でもこいつをどかさないといけないし

ボールにはずんでとんでっちゃった

くせ者がこのボール地帯。飛べば当たるし、のらなきゃ進めないしで、なんだかちょっとキレちゃいそう。でもでも落ちついてじっくり攻略すれば大丈夫。あせるな。

←これがまたイヤな弾み方するんだよね〜。もうイヤ。なんて泣き言はいわないでね

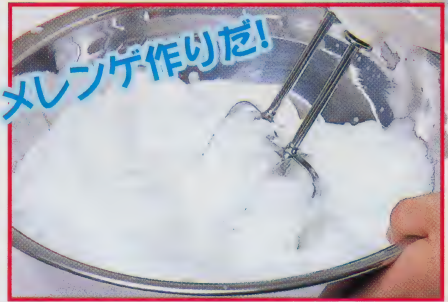
ビストロでロクヨン
Bistro de 64
～ロクヨン亭へようこそ～
出張版
MENU
ヨッシー・ア・ラ・たまご
あらヨッシーが主役なのねん!!
ヨッシーおめでとう!! ついにキミが主役のときがきた…てなことで、待望のヨッシーストーリーのページはもちろんもう読んだよね? 年末年始はヨッシーに染まる覚悟のキミに、とっておきの料理を紹介しよう。ヨッシーといえばたまご! ゲームでもたまごは大活躍するよ。クリスマスやお正月にはそんなヨッシーのたまごを使って楽しく料理してみようよ!!
今度は多めに産んどきました～

材料はこんな感じ

卵／5個　しめじ／1パック
ツナ缶／1缶　塩・こしょう／少々
しょうゆ／数滴　油／少々

1 しめじの石づきをとりましょう

しめじをパックからとりだしたら適当に小分けして水洗いしよう。その後しめじの根元の石づきを包丁やハサミで切るんだ。

2 電動泡立て器って便利ですなあ

卵3個を卵白と卵黄に分けたら卵白を電動泡立て器でピンと角が立つまで泡立てよう!! この場合、電動泡立て器が絶対おすすめ。

3 たまごとツナは相性がいーのだ!

②で分けた卵黄と残りの卵をボウルでよ～く混ぜたら、①のしめじとツナを一緒に入れてさらに混ぜよう。このとき塩、こしょうもね。

4 ゆっくり弱火で焼くわけよ

フライパンを温めて油をなじませたら、③を全体に流し入れよう。表面が半熟状に固まるまで弱火でじっくりと焼くんだ。

5 メレンゲは雲みたいだね

④の上に②で泡立てたメレンゲをふんわりとのせよう。なるべくメレンゲをつぶさないようにそっとね。ボリューム感が大切だ。

6 メレンゲを蒸し焼きにしよう

⑤の状態のままフライパンより大きいボウルをふた代わりにしてかぶせたら1分焼こう。

たまごってこんなにお役立ちな食べ物なんだ!!

たまごには良質の動物性たんぱく質がいっぱい含まれている。たんぱく質は体やエネルギーを作るもとになるんだ。そのほか脂質やミネラルも含んだバランスのよい食品だよ。そのうえメチオニンというアミノ酸があって、肝臓の機能を高めるから風邪をひいたときの体力回復にはもってこいの食品なんだって!

●たまご料理はメニューも豊富!●

茶碗蒸しとかプリンとかケーキもね!

メレンゲは白い雲のようだね。この上にハーブの葉っぱやパセリのみじん切りをのせてもキレイだよ

ロクヨン亭ではみんなからのアイデア料理、食べたい料理を大募集!!

〒102　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部　ビストロ係
までね。

撮影・協力／加藤昌人

NINTENDO スペースワールド '97

【山内 溥 任天堂株式会社社長 全講演録】

エンターテイメント市場の展望

●1997年11月21日(金)
PM15:00〜PM16:00

ゲーム業界関係者が見守るなか、長期にわたる『ポケモン』ブームをはじめ、気になる任天堂の戦略について、山内社長が熱く語った…。

エンターテイメント市場における家庭用ゲーム機の展望とは? そして今後のゲームソフトのありかたとは?

今のエンターテイメント市場というのはテレビゲームが中心じゃない

ただ今、ご紹介にあずかりました山内でございます。本日はご多忙の中、多数ご来場していただきまして、厚く御礼申し上げます。私は2年前にこの展示会でお話をさせていただきました。その時はNINTENDO64というのが、まだ発売されていなかったために、初めてそこで展示させていただき、そしてNINTENDO64は、昨年に日本やアメリカ、その他の国で、発売したのでございます。その結果、海外では高い評価をいただきましたんですけど、国内は今までのところ、低調に推移しております。それにつきましては、ソフトのタイトルが少ないんではないか、あるいは、ロールプレイングゲームがないからではないかとか、色々なご指摘をいただいています。しかし、私は今や問題はそういうところにあるのではなくて、もっと別なところにあるのではないかと。少なくとも国内のエンターテイメント市場というのは、今、テレビゲームというのを中心に動いているとは、どうも思えません。これから先、このテレビゲームというのが、どうなっていくのか、国内の娯楽市場というのは、どのように推移していくのか。私は今日、皆様方に貴重なお時間をいただきましたので、私のそういった見方、考え方を、これから述べさせていただききたいと、このように思っています。

空前の『ポケモン』ユーザーで、この会場は埋まる

今日、皆様方、関係者の方々をお招きいたしておりますけれども、今回の展示会は2つに分けまして、1つはNINTENDO64のワールド。もう1つは『ポケモン』ワールドというふうになっておりまして、そして『ポケモン』の多くのユーザーに、『ポケモン』151匹目の「ミュウ」というモンスターを、プレゼントする。そういうコーナーを設けております。私は、先程この会場に参りまして、そして、そのミュウのコーナーを見たり、あるいは、『ポケモン』のゲームボーイ用ソフトの、来年発売する予定となっております『金』とか『銀』の展示、それを見たわけですけれども、今日は、これらのコーナーは閑散と致しております。ただ明日と明後日は、おそらく空前の多くの『ポケモン』のユーザーで、この会場は埋まるのではないか、埋まるであろうという予測を致しております。それは、この「ミュウ」のプレゼントというのを、多くのユーザーの方々に、通知を致しました時に、全国から16万人の方々が「ミュウ」をもらいに、この幕張まで来たいという、そういうお葉書をいただいておりますし、またそれには保護者の方々もたくさんお見えになる、ということで、この会場には到底入りきらない。そのために、まことに申し訳なかったんですけれども、抽選をさせていただきまして、そしてその中から、当選していただいた方だけをお招きする、ということに致しておりますけども、しかし、それでもなおかつ、今申したように、この『ポケモン金・銀』のコーナー、「ミュウ」のコーナーは、おそらく人であふれかえるであろうというふうに予想いたしております。

ゲームの質を変えねばならない

私は、昨今の国内におけるテレビゲーム市場は明らかに勢いを失ってきております。これは、当然のことながら、面白くも楽しくもないテレビゲームソフト、難しくてわかりにくくて、一般の方々が遊べないようなゲームソフト、こういうソフトが洪水のように、新製品という名のもとに市場に売り出されています。その結果、過剰な在庫が流通に、たまってしまいました。あるテレビゲームのハードのメーカーは先般、市場から一部のゲームソフトを回収する、引き上げる、ということだったようですけれども、私が聞いている限りの数量では、その程度の数量を引き上げたところで、明らかに焼け石に水でありまして、いわば、市場に対してなんらいい影響を与えることはできないと思います。とにかく、くだらないソフトがあまりにも多すぎる。私は、ゲームの質をどうしても変えなくてはならない。2年前に私は、64の発売によっ

※1…おなじみの糸井さんとHAL研の岩田さんらが開発している64DDの書き込み・時計機能を使った全く新しい育成型ゲーム。
※2…田尻智さん。空前絶後の大ヒットゲーム『ポケモン』をはじめ、『ヨッシーのたまご』や『マリオとワリオ』などを手がけたゲームクリエイター。

て、テレビゲームの質の転換、質的転換を強調いたしました。しかし、現実には材料が不足でありまして、この材料不足のためにほとんど効果があがっていません。しかし、質を変えねばならないことには間違いない。そうすれば、質が変わってくれば、テレビゲームのソフトは、今の10分の1ぐらいで十分です。少なくとも、今から出てくる新製品のタイトル数は、10分の1になってもいいわけです。それについて、先程申したように、64は、ゲームのタイトル数が少ないからダメなんだ、ロールプレイングゲームがないからダメなんだと、そう言われる方がいらっしゃるわけですけれども、私は、今やそういう段階ではないと強調させていただきたい。

育成・交換・収集・追加がキーワード

これからのゲーム市場は、もっと言えば、これからのエンターテイメント市場は、これは今年になって明らかに大きな変化を示してまいりました。例えば『たまごっち』は大ブームとなりました。『ポケモン』もしかりです。そうした『たまごっち』や『ポケモン』の大ブーム。その大ブームによって、国内の玩具のマーケットは、救われてるのですから、これは現実に大きな功績を残したともいえるわけです。『たまごっち』や『ポケモン』のブームだけではなくて、その他にも、色々、これからのエンターテイメント市場はどうなっていくのかというような点について、示唆されるそういう念が、散見されておりますけれども、私は、国内におけるこれからのゲームは「育成」と「交換」と「収集」と「追加」。この4つがキーワードになることが間違いないと思っております。これらは、これからのこうした市場にどのような影響を与えていくのか、これについては私も、明確にこうなるということを断言することはできないんですけれども、ここで、一体今言われている、そうした色々なブームであるとか、また育成ゲームとか、そういう問題について、簡単ではありますけれども、一応分析を加えながら、今申した、これからのゲームに対するキーワードについてお話させていただきたいと思います。

『ポケモン』と『たまごっち』の育成とは違う

育成という言葉が流行しだしたのが、これはもう『たまごっち』のブームです。しかし育成と言いましても、1つのタイプではありません。『たまごっち』の育成というのは、これは育てることを要求されるわけです。育てることを要求されて、それに対してユーザーが、エサを与えたりお世話をしたりして、そして、それでもって、新しい楽しみを持つと、こういうタイプの遊びというのがわかったわけで、しかも、携帯できる。そういう面からものすごい速度で広がりました。『ポケモン』は、これからご説明させていただきますけれども、『ポケモン』の育成というのは、『たまごっち』の育成とは違うのです。これはモンスターを戦わせることによって、モンスターを強くしていく、モンスターを育てていく、これにゲームボーイ用の通信ケーブルが効果的な役割を今はたしております。自分の育てたモンスターと、友達が育てたモンスターを、戦わせたり交換したりする役割を通信ケーブルがはたしているわけでして、ここに、同じ育成といいましても、『たまごっち』の育成と、『ポケモン』の育成は違うということを私達はもう一度確認しなければならないと思います。

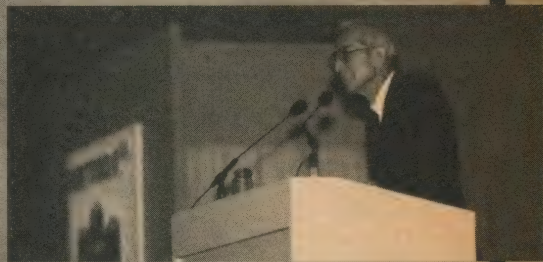
ヒット作品の真似ゲームはダメなんです

そして、そうした新しい育成、それはすでにいろんなところでお考えになっている方もおいでになっているかと思いますけど、私の知る限りでは、コピーライターの糸井重里さんという方がいられますけれども、これは『キャベツ』(※1)というゲーム。これを今開発中ですけれども、これはやはり育成機能を持たす、しかし『たまごっち』タイプでも、『ポケモン』タイプでもない新しいタイプの育成というのを、そのゲームにつけようとなさっている。そもそもゲームというのは、ゲーム開発者というのは、そうでなければならないんですよ。それを育成がヒットしたといえば、色々なところから育成という名前のゲームが出現します。つまり、育成の真似ゲームが出てくるわけです。この育成の真似ゲームというのは、本来は、テレビゲームでこの真似ゲームは出てきているんですけれども、これはダメなんです。なぜダメかというと、今のテレビゲーム機は育成ゲームに向いていないんです。面白いゲームを作れない。今のテレビゲームが持っている機能では、そういうゲームを育成といくら真似して表現しても内容がついてこられないんです。ですから、本来は、テレビゲームのヒット作品の真似をしてテレビゲームで作る、という従来の形ではないわけでありまして、そういう形では通用しないわけです。まず、ソフトを開発する側にたって考えますと、そういうことばかりしていると、そういうことでは、それはもう、そういう企業はダメですし、マーケットに対してもますます悪影響を与えてしまう。

相手の表情もわからない通信ゲームは面白くない

次に今申しました交換と収集ということについて、お話をさせていただきます。実は、交換というのは、『ポケットモンスター』によって、初めて市場に出てきたわけでありまして、テレビゲームでは交換というのはできないんです。『ポケットモンスター』の色々な楽しさ面白さの中で、子供たちに大変な支持を得た、その大きな要因が交換であったわけなんです。それは先程もちょっと申しましたように、通信ケーブルを使うわけです。通信ケーブルを使うことによって、友達同士でモンスターの交換ができますし、また通信ケーブルを使うことによって、友達のモンスターと対戦することができる。実は、これは、もともと対戦ゲームを意識してゲームボーイ用通信ケーブルというのを任天堂が発売致しました。これは、今よく言われていることなんですけど、通信ゲームという言葉が色々なところに出てきます。しかし、通信ゲームというのは、相手の顔も見られない、いくら対戦しても対戦する相手の声も聞こえない、顔も見られない、表情もわからない、そういう通信ゲームはダメなんです。面白くない。ゲームボーイの通信ゲームというのは、そうじゃなくて、目の前に相手がいて、表情も声もわかるわけです。そういうゲームが面白いんであって、そういう面において、ゲームボーイの通信ケーブルは評価をあげました。それを知っていた『ポケモン』開発の主役である田尻さん(※2)。さらに田尻さんと共に『ポケモン』を育てた、そして、アドバイスすることによって『ポケモン』ブームの原動力と言える役割をはたされた石原さん(※3)。田尻さん、石原さんたちによって、このゲームボーイの通信ケーブルは、交換にもっとも向いているじゃないかと。『ポケモン』の交換こそ、多くのユーザーに訴える力が、もっともあるのではないかという判断に基づいて、ここにこの通信ケーブルを使った交換というのが提案された。そしてそれは、まさに多くの子供たちに熱狂的な支持を得ることができたという事実があります。

交換と関連した収集。これが非常に面白い

そして、収集するということは、これは今のテレビゲームでもできるわけです。できるんですけれども、単に集めるだけでは、少しも面白くない。すなわち、集めるというのは『ポケモン』でいいますと、友達のモンスターと交換する。つまり、自分が持っていないモンスターを友達からもらう、友達の持ってないモンスターは自分のを与える。その交換にともなって、そして自分のモンスターを増やしていくという、そういう収集。交換と関連した収集。これが非常に面白い。ですから、単に今のテレビゲームで収集なんていったって、これはほとんど威力が発揮されません。

追加が、64DDの大きなポイント

1つ目の追加ということについては、これは追加ということをお話する前に、常にこの会場でそうしたことを表示してあると思いますけれども、NINTENDO64ディスクドライブは、来年の3月に発売する予定だったんですけれども、ソフト開発の遅れのために発売が約3ヵ月ほど延期せざるおえなくなりました。まことに申し訳ないと思うんですけれども、しかし、64ディスクドライブ用ソフトというのは、これは、実は今すすめてまいりましたお話、そうしたキーワードと関連するんですけれども、64DDの1つの大きなポイントは、この追加ということなんです。追加とはなんなのか？　今日、先程申した『ポケモン』151匹目の「ミュウ」のプレゼントコーナーで、ただ今まさに追加の1つの形、すなわちユーザーはゲームボーイのカセットを持ってきて、それに書き込むわけです。「ミュウ」という幻のモンスターを書き込むわけです。つまりユーザーからすれば、追加で「ミュウ」をもらうわけです。

※3…石原恒和さん。クリーチャーズ代表取締役であり、マリーガルマネジメントの契約プロデューサーでもある。

テレビゲームにおける流通は崩壊の危機を迎えている

この追加の方式、これはなぜ重要かと言いますと、今までのテレビゲームは、私が冒頭に申したような問題点をはらんでいるんですけれども、もう1つの大きな問題点は、まれにたくさん売れるソフトも発売されます。しかし、そのソフトは、だいたい3週間くらいで、流通の商売はほぼ終わってしまいます。もちろん、その後も、1本も売れないということはありません。それはないんですけれども、売れるべき大半の数量が、極めて短い間に、売れるものが売れて、あとは終わってしまうということは、すなわち、そういうソフトというものについては、もう、その短い期間だけの話題。市場はその短い期間だけで商売する。商売しなければ、もう商機がなくなってしまう。これが実は今までのテレビゲームの形でした。一方では、続々と駄作、愚作が市場へ出てくる。まれに売れるソフトはわずかな間で商売が終わってしまう。そして一体、どれくらいで売ればいいのか、どれくらい仕入れたらいいのか、というような極めて重要な問題についても、なかなか虚偽の測定は難しい。こういう問題点が山のように、駄作、愚作の氾濫と相まって、大きな問題となってきました。中古ソフトをどうするのか、というような問題とも絡まって、まさにテレビゲームにおける流通は、これはやや、オーバーな表現になりますけれども、利益がなく、リスクが大きい、まさに、崩壊の危機を向かえております。一方、多くのソフトメーカーは、じゃあ、利益が上がっているのか、利益を得ているのか？ それは、中には利益があるところもあるのかもしれませんけれども、大半のところは、そうではない。これはむしろこのような形に陥って、ソフトメーカーも利益が上がる、流通も商売が順調だ、ということは考えられないわけです。全く今や、その反対に向かって、どんどんエスカレートしていきつつあります。

追加というのは、1つのゲームを長期に渡って楽しんでもうらう提案

つまり追加というのはなんなのか、追加というのは、その1つの利益、1つのゲームをできる限り、長くもってもらう。ユーザーの方々に長期に渡って、そのゲームソフトで楽しんでもらおうという提案です。それは、例えば、64ディスクドライブ用のソフト、ディスクソフト『X』というソフトが発売されるとしますと、その『X』上にある一定の時間を経て、次々にボーナスゲームが、あるいは今回の「ミュウ」の様にキャラクターが、あるいはまたデータが、そういうものを、流通の中で自販機を設けまして、自販機で追加でユーザーは取れるようにする。そして、それを取ることによって、元の『X』というディスクドライブ用のソフトは、違った楽しさ、違った面白さを、ユーザーは、味わうことができる。そういうような仕組みを作ろうと。こういう仕組みは、今のテレビゲームではできません。できませんというのは、どういうことかと申しますと、そういうものをやって、追加で面白い様々な情報を送ろうとしますと、これはもう当然、書き込むわけですから、大きな容量を必要とします。その大きな容量を必要とするというところにおいて、今のテレビゲームっていうのは、そういうふうに作られていないのです。

64DDは今までの一話完結型のテレビゲームと違う

任天堂が、なぜディスクドライブを発売しようと今しているのかということは、このままのテレビゲームの姿では、テレビゲームはなくなりはしないかもしれないけれど、もうテレビゲームに希望的な見通しというのは持てない。色々な面から段階を迎えているがために、ここでなんとしても、テレビゲームの質を変えていくということをどうしても実施しなければダメなんだという考え方にたって、私達は今その開発を進めています。「64ディスクドライブは、一体いくらで売るんですか?」「ディスク用ソフトの販売価格はどうなるんですか?」というようなことを、時には聞くんですけれども、今申したように、そうした新しいソフト開発については、今までの発想とは違った新しいアイデアを注文していく必要がありますし、これは1日も早く作りたいんですけれども、やはり納得のいくソフトに仕上げないと、今のユーザーを説得できませんから。やむなく発売を延期したわけですし、また価格の問題におきましても、少しでも安く売りたい。少しでも安く売りたいけれども、今はそれをいろんな角度にたって並行的に検討を進めておりますので、あえて今回は価格についても言明を避けさせていただきました。来年になって、できる限り早い時期に、その価格をまた発表させていただきたいと、いうふうに思うんですけれども、明らかにこれは今までの一話完結型のテレビゲームとの差別化。その違いを強調しようというのにほかなりません。もちろんそんなことをしたからといって、必ず売れるのか、必ず面白いのか、と申しますと、それはもう全く違うんでありまして、ゲームソフト開発がある仕掛け、あるお膳立てができてさえおれば、誰でも面白いゲームが作れるんだ、そういう世界ではないわけです。

ゲームはタイトル数じゃない

当然、そういうお膳立てを作ったとしましても、相変わらず駄作、愚作が出てくる。面白いソフトというのは、もうそんなに作れません。世界の今の開発の体制というものから考えても、ゲームを開発するチームは山のように増えていますけれども、本当に、今までなかったような素晴らしいゲームを作れる、そういう人たちというのは一向に増えてないのです。ですから、たくさん作れば作るほど、駄作、愚作ができるのは、当たり前なんです。ですから任天堂は、私が2年前、これからは、我々がソフトの少数精鋭を打ち出します。ということを申しあげましたけれども、それがわかってもらえない。先ほど言ったように、なんだソフトの種類が不足じゃないか、ロールプレイングゲームがないじゃないか。ロールプレイングゲームがあってもダメなんです、今やもう。なぜならば『ポケットモンスター』は、これロールプレイングゲームなんです。すなわち『ポケットモンスター』というのは、一体いつ発売して、そしてどうなっているのか？ これは流通の方々がよくご存じのように、昨年2月に発売しました。もう今や1年9ヵ月たっているわけです。その間、『ポケットモンスター』はどうなったのか。着実にコンスタントに売れ続けているわけです。すごいロールプレイングゲームといったって、3週間で終わってしまうと。それと比べれば、誰でも明白にその違いがわかるんでありまして、まさにあふれるように発売される32ビットのテレビゲームソフトに対して、たった1種類、厳密に言いますと、『ポケモン』ソフトには『赤』と『緑』と『青』の3種類ありますから、まぁ、3種類と言えないわけでもないんですけど、しかし無数に発売されてくるそのテレビゲームソフト対1種類又は3種類。まぁ、どちらでもいいわけですけど、これのマーケットにおける評価はどうだったのか。多くの子供たちは一体、どちらに軍配を上げたんですか。これはもはや、明日と明後日の展示会をご覧頂いたら、どなたにでも明白にわかっていただけます。すなわち数じゃないんです。もはやテレビゲームというのを含めて、ゲームはタイトル数じゃないんです。タイトル数があれば、かえってマーケットの寿命を縮めてしまう。

ゲームボーイと結合した64DD用の『ダービースタリオン』

また、ロールプレイングゲームはもはや大きい質的転換に

※4…ゲームボーイの『ポケモン』データを64DDで再現するソフト。詳しくは、12ページを見るべし。
※5…ゲームボーイ版『ダビスタ』については、94ページを参照のこと。

踏みだしまして、今その道を走ろうといたしています。ディスクドライブと同時発売を予定いたしております任天堂の『ポケモンスタジアム』(※4)。この『ポケモンスタジアム』は、ゲームボーイと結合することによって、家のテレビの前でしか遊べないようなテレビゲームとは違って、ユーザーがゲームボーイを持ってそこで遊ぶ。家へ帰ってくれば、64DDに結合させて、そして別の楽しみ方をする。それを、初めて提案したと思ってますし、そういうようなことを考えておいでになる方も数は少ないですけれども、現実に存在しておられます。例えば『ダービースタリオン』(※5)というソフトがあります。この有名な『ダービースタリオン』っていうのは、今までがテレビゲームのソフトとして売れてきました。しかし『ダービースタリオン』もテレビゲームのソフトとして例外ではありません。『ダービースタリオン』っていうのは売れるんですけど、やはり一番売れるのはいつまでかと言えば、やっぱり3ヵ月くらいがピークです。それがすめば、売れないことはないですけれど、商売は終わってしまう。今まさに『ダービースタリオン』の薗部さん(※6)がお考えになっているのは、ゲームボーイと結合した64ディスクドライブ用の『ダービースタリオン』を作ろうと、それを出そうと、発売しようと、ということで今開発を進めておられるんでありまして、おそらくそうしたタイプのものが、『ポケモンスタジアム』よりも遅くなりますけれども、非常に出てくるということになると思います。すなわち『ダービースタリオン』のような素材が、本来今のテレビゲームに必ずしも合っていない。その『ダービースタリオン』というのは、私が今、申し上げているような、そういう仕掛けを伴うことによって、新しい今までと違った楽しさと面白さを生み出すことができるソフトである、という考えがあるわけでありまして、こうした点から考えましても、明らかに今テレビゲームというのは、来年以降に向けて、国内市場でその開発の転換期を迎えつつあると言って過言ではありません。そうしないと、テレビゲームは保持できない。今の、今までのテレビゲームというのは、夕日が沈むような形になってしまう。そういった面において、国内の娯楽市場というのは、明らかに来年から日を追って着実に変化していかねばなりません。

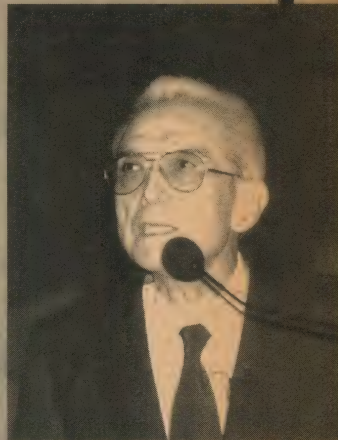
アメリカ版『ポケモン』を立ち上げたい

今日は海外からも有力な業界関係者の方々が多数ご来場されています。海外のテレビゲーム市場が、国内に比較しますと、まず順調と言えるわけでしょうけれども、しかし、では海外のテレビゲームも安泰なのか。海外も不倒なんだ、倒れないのだとなってきますと、これは楽観することはできません。当然、海外のテレビゲームも新しい仕掛けを施していかねばならないと、そういう時期にさしかかっているのではないかと。私は『ポケモン』のような、かつてなかったようなコンピュータゲームは、世界の人たちにぜひとも遊んでほしい。まず、アメリカで来年を目指して『ポケモン』のソフトを発売したい。しかし、アメリカのユーザーと日本のユーザー、好みが違います。今の日本の『ポケモン』が、いかに日本人の子供に支持を受けたといえども、これをアメリカにもっていくということは成算がない。どうしても十分な手直しを加えまして、アメリカのユーザーが新しい面白さを認めてくれるような仕掛けを施さなければ、アメリカでは通用しないのではないか、というふうに考えられますので、したがって任天堂は来年後半を目指しまして『ポケモン』アメリカ版を立ち上げたい。期待が持てるような、アメリカ向けの『ポケモン』ソフトを作りたい。というふうに考えて今、その準備を進めております。

今までと同じようならば、もうテレビゲームの前途がない

テレビゲームというのは、子供たちによってその裾野を広げたのであります。そして市場は拡大しました。しかし今は、先程から繰り返して申し上げておりますように、彼らは難しくてわかりにくくて、面白くないゲームの前でしか遊べない。そんなゲームに失望し、テレビゲーム離れが加速しつつあります。しかし、ソフト開発は一体どうしたらいいのか、どうすればよりよいソフトが作れるのかという、そういう新しい着想というのは、残念ながらほとんど見あたりません。相変わらず、映画のようなゲームを作ろうかとか、大容量を駆使して音声と映像をたれ流して、その迫力で売るんだとか、あるいは雑誌とかその他とタイアップして、そしてキャラクターの力を借りるんだとか、そんな今までやってきたことと同じような、そういう路線をとるしか方法が見つからない。ということであるとするならば、これは、もうテレビゲームの前途がないことが誰がみても明白であります。私は、今から3年半前に、ある雑誌に「今、テレビゲームは日本国内で、不倒だといわれている。まるでマーケットはテレビゲーム一色だ、ということになっているけれども、そんなことは考えられない。いずれはテレビゲームは傾きます。こんなことをしていたら、もうテレビゲームはそんなにいつまでも、いつまでも栄えることはできませんよと。今、テレビゲームに代わる多くの人たちが興味を持つようなものがないから、こういう形で支持しているけれども、何かそういうものが出てくれば、そこで大きく地殻変動が起こりますよ」ということを申しまして、それが記事になりまして、その雑誌は今も私は持ってますけれども、そのように必然的にこれからの国内における娯楽の流れというのは、変わっていくというふうに私は確信いたしております。

そこに相乗効果を呼び起こすような仕掛けを

今こそ、任天堂が、この『ポケモン』の大きな成功を分析して、どうして『ポケモン』は成功したのか、なぜその『ポケモン』ユーザーというのは子供が中心なのか。先程、私が申しました石原さん、『ポケモン』に携わってこられた石原さんは『ポケモン』というのは、テレビゲームのソフトとして、大きな威力を発揮しているけれども、『ポケモン』カードというのは、ものすごい量が販売された。それは、今、玩具を中心に大きな市場にならんとしているということを分析している。「このカードのユーザーというのは、なにも小学生ではありませんよ。もっと年齢の高い人たち、つまり中学生から高校生とか大学生を含めて、その『ポケモン』カードを愛好している人がたくさんいるんです」ということを言っておられたけれども、まさにある売れたゲームがある。そのゲームのキャラクターを使って、そしてそのキャラクターの力で、例えば、なにか日常に使われるようなものに、そのキャラクターをつけるという、そういうキャラクター商品。それはそれでええ。そういうことに携わって市場が拡大するっていいことなんですけれども、少なくとも任天堂は石原さんが言われたように、やはりこれからは、ゲームをつくりながらそれと並行的にハードでもいいし、ハード以外のものでもいいんですけれども、そこに相乗効果を呼び起こすような仕掛けを作って、そしてそれを幅広いユーザーに提案していかねばならない。それを今、任天堂は真剣に考えております。

任天堂はこうした試みをやることのできる日本でただ1つの企業

そうした面から今まで、考えられなかったような新しい娯楽市場を日本に作りだせるのではないか。任天堂はこれに挑戦します。来年2月に発売する、ここに展示致しております「ポケットカメラ」、「ポケットプリンタ」なんかもその1つです。テレビゲームの質を今申したように大きく変えるためのNINTENDO64ディスクドライブの発売。さらにこの64DDとゲームボーイの結合によって生まれる、全く新しいタイプのゲームソフト。これらは無関係ではないんです。これらはブツブツと切れてつながりがないのではなくて、これらは互いになんらかのつながりを持ちつつ、それによって遊びの世界を広げていこうとしています。任天堂はこうした試みをやることのできる日本でただ1つの企業だという自負と自信を持って、流動する国内エンターテイメント市場繁栄のために、これからも全力を傾けてがんばります。引き続き皆様のご指導ご鞭撻をたまわりますよう、お願いいたしまして、時間がまいりましたので、私の話を終わらせていただきます。ご静聴ありがとうございました。

新しい娯楽市場へ、任天堂は挑戦します!

※6…薗部博之さん。『ダービースタリオン』シリーズでおなじみのゲームデザイナー。最新ショットは97ページを見てね。

●読者の手紙から●

N64フォーラム

全国のN64ファンが注目していた「スペースワールド」では
様々な周辺機器が発表されました。
フォーラム投稿者のみなさんもこれには興味津々のご様子。
ゲームが変わるその瞬間は、そう遠い未来の事ではないかもしれませんね。

●任天堂はゲームの最終兵器!?

熊本県・Mr.テレビタ

初めてN64フォーラムにお便りを出します。「NINTENDOスペースワールド」はどうしても行きたかったのですが、僕は熊本にいるので行けませんでした。行ったDREAM読者の皆さん、どうでしたか? いろんな話題や情報がでていたことでしょう。次号のDREAM楽しみです。

ところで、あるゲーム誌に「任天堂の秘密兵器? 周辺機器が次々登場!!」という記事が堂々とその雑誌の1ページを飾っていました。よく読んでみると、64の周辺機器がゴロゴロと紹介されているんです。テレビ画像をキャプチャーできる『キャプチャーカセット(仮)』、『ポケモン』のデータを64DDに転送する『64GBパック』、そして『ピカチュウ』でおしゃべりできる『音声認識システム(仮)』などなど任天堂の今までになかった意外な企画です。この事は今言っていいのかは分かりませんが、どうも任天堂はゲーム業界を大きく変える第一歩に踏み切ったと言った方がよいでしょう。また、今どのゲーム誌を見ても64は良い印象で記事に掲載されています。

そしてさっきの話に戻りますが、周辺機器の発売日は未定のものもあるようですが、だいたい6~7月。ここでわかる人はわかるでしょう。64DDは7月頃、来年の夏休み前に発売されるのではないかということです。先月のDREAM特集にもありましたが多分メーカーさんのいう事は正しいでしょう。だって任天堂と長くつきあったメーカーさんがこたえるんだから…(信じたくないけど)。スペースワールドで3月○日発売決定と公表されていたとしても何らかの形でこの来年夏休みの発売という予想はきっと当たるはずです。

フォーラムとちょっとずれた所がありましたが、僕は64DDは3月発売で1万円以下、来年は64はブレイクすると信じています。だって任天堂はスーファミ時代に裏切るような事は一回もしていないのですから。

●ゲームボーイの隆盛について

岡山県・トンキっち

もう皆さんも十分にご承知のことと思いますが、あの『ドラゴンクエスト』の最新作が来年3月にゲームボーイで発売されることになりました。また、11月の展示会では任天堂がGBを簡易デジカメに変身させる『ポケットカメラ』と、その画像を印刷する為の『ポケットプリンタ』を発表。更にトドメは、バンダイが新開発の時計・音声チップを内蔵し、電源を切った状態でも完全なリアルタイムで遊べる『ゲームで発見!! たまごっち　オスっちとメスっち』を来年1月に発売するとの発表がありました。

GB関連でこれだけの大ニュースがたて続けに飛び込んでくるというのは、恐らく初めての出来事でしょう。『ドラクエ』に関しては、シリーズ7作目がPSでの発売に決まり、任天堂機のユーザーはガックリ肩を落としていたわけですから、この予想を覆す突然の発表に喜ばされたユーザーも多いことでしょう。また、『ポケットカメラ』は単なるゲーム機の枠を超えて、新しい遊びを模索するアイディア商品として、非常に期待が持てます。任天堂の商品としては、バーチャルボーイ以来のチャレンジ商品になりそうですが、プリクラ風のシールも手軽に作れるとの事ですので、女性層への浸透も期待できるし、今度こそは上手くいってほしいですね。皆さんもN64でゲームを楽しむ傍らで、同じ任天堂の姉妹機であるGBにもぜひ注目してほしいと思います。

●変わらないゲーム

青森県・ベンジャミン

N64に限った事ではないですけど、ずいぶんと"マネゲーム"が多いと思いませんか? まず第一に『ポケモン』に代表されるコレクション型ゲーム。特に「何かを集めて図鑑を完成させる」なんていうゲームははっきりいって『ポケモン』のパクリでしょ、と私は思います。それから『バーチャファイター』に代表される3D格闘。キャラと必殺技を変えれば新しいゲームができると思ってる開発者が多いのではないですか、もしかしたら(その点、『ファイティングカップ』のポイント制や『デュアルヒーローズ』のバーチャルゲーマーの存在というのは少し評価できると思います)。それから俗に言う美少女ゲーム。私に言わせれば、このゲームに人気ランキングを独占される事ほどあきれる事はありません。まあ、出せば売れるからこその美少女ゲームなんでしょうけど(その反面、価値はあまりないかも)。

ところで、ゲームソフトにはこんなにもたくさんの"マネゲーム"があるわけですが、それがハードにもおよんでいるとあって、私は驚きました。というのも某ゲーム機で今度、アナログ入力と振動機能を持つコントローラーが出るそうで。これ、はっきりいってN64の"マネハード"ですよね。私は「振動」はN64だけのウリであって欲しかったんですが。著作権とか関係ないんでしょうか。

長々と書きましたが、私が言いたいことは「マネゲームは絶対に出さない」とか、「このシステムは他のゲームで出されてしまったから、もう少し改善してみよう」といった、メーカー側の"こだわり"というものを見せつけてほしい、という事です。そうしないと、このゲーム業界、本当にマジでやばいと思います(もちろんN64も)。

●スペースワールドにあの人が…

東京都・前澤史隆

去る11月22日、NINTENDOスペースワールド'97に行きました。凄く楽しかったです。特に『ゼルダ』は予想していた以上に迫力があり、すばらしい出来でした。そして64DDの『ポケモンスタジアム』にも驚きました。とりあえず、はやくやりてー! です。他にも色々なおもしろいタイトルがありました。しかし、1つだけ物凄く幸せだったけど、物凄く残念なことがあったのです。

それは、一緒に来た友達と別行動することから始まりました。ある程度自由にゲームを見て回っていた僕は『マリオアーティスト』コーナーに目を止めました。

64DDの新たなる可能性について、司会のお姉さんのわかりやすい解説のおかげでよく理解した僕は他の場所へと足を進めることにしました。その時です！ 後ろに振り返った僕の視線はある人物の顔にくぎ付けになりました。そこには僕が誰よりも尊敬しているゲームクリエイター、宮本茂さんがいたのです！ あまりに突然の出来事だったので腰を抜かしそうになりました。宮本さんは『マリオアーティスト』のスクリーンを腕を組みながら真剣な眼差しで見つめていたのです。僕は急いでさっき別れたばかりの友達にこのめったにないチャンスを知らせることにしました。そのチャンスとは第一に「サインをもらう」、第二に「ゲームの開発について聞く」でした。しかし会場は人でいっぱい。懸命に探した僕だったけれど結局見つかりませんでした。仕方なく僕は一人で宮本さんとコンタクトを取ることにしました。

僕：すいませんが宮本茂さんですか？

宮本さん：はい、そうですよ（笑顔で）。今日はポケモンを見に来たんですか？

僕：いえその…それより『ゼルダ』が最高におもしろかったです！

宮本さん：『ゼルダ』がおもしろかった？ ふーん。（『マリオアーティスト』を指さして）こういうのはおもしろいですか？

僕：はい、おもしろいです！

宮本さん：（何度か頷いて）まあ来年にはたくさん出しますんで（笑顔で）！

かなり口下手になってしまったけど、宮本さんと話ができてすげー幸せでした（本人にはかなり迷惑だったかもしれないけど）。そして同時にオフィシャルガイドブックにサインしてもらおうと思ったのですが、僕はペンを持っていませんでした。仕方なく宮本さんに「ペン持ってますか？」と聞きました。宮本さんは「持ってない、ゴメン！」と言いました。まあ、それは息抜きのためにここにいるのですから持っていないのは当然ともいえます。周りの人から借りようとも思ったのですが、内気で消極的な僕にはそれができませんでした（泣）。少し離れた場所から宮本さんを見ていましたが、しばらく経つと宮本さんはその場から離れ、それ以来会うことはできませんでした（泣）。

サインがもらえなかったことはものすげー残念だったけど、個人的に宮本さんと話ができたことは一生の宝とさせて頂きます。

●任天堂に伝えたいこと

愛知県・Zephyros

任天堂様、あなたはとても残酷なことをしました。僕には現在高校2年のとても親しい先輩がいます。他機種を買う決心をした僕にN64の魅力を教えてくれて、道を踏み外すことなくN64を買うことができたのは、64ドリームではなくそれを読んだ彼のおかげでした。

彼が僕に教えてくれたN64の魅力とは64DDのことでした。彼は1997年末に発売されるという64DDを誰よりも楽しみにしていました。ところが！ 64ドリーム8月号に書かれていたのは64DD発売日決定ではなく発売日延期の知らせでした。僕はいいんです。ほんの3ヶ月まてばいいだけなんです。しかし医学部を目指す先輩は98年の2月には受験勉強を始めなければならないのです。たった3ヶ月の発売日延期が彼のプレイを1年以上も遅らせたのです。

彼は笑ってこういいました。「まあ、『ゼルダ』があるからいいや。受験が終わったらN64を存分に楽しむから」。彼は、64がやりたくなるから…と言って今は64ドリームを読んでいません。僕は彼に『ゼルダ』の発売延期を伝えなければならないのがとてもつらいです。

●64ってやっぱりスゴイね

宮城県・山本毅

64ってやっぱりスゴイね。もしかしたらみんなからすればそんなにスゴイ事じゃないかもしれないけど、僕にはメチャクチャスゴイ事なので、チョット見てやってください。

まずは『ピカチュウげんきでちゅう』。コレはスゴイって。もう参りましたって感じです。だって、ちゃんとボクらの言葉をりかいしてくれるんだよ。最初は、ピカチュウ語じゃないと通じないって思ってたんだけど、事実を知ってビックリ。なにぃ！ そんなことがゲームで可能なのかぁ!? ボクはあまりのスゴさに、ピカチュウにでんきショックをあびせさせられたような気分になりました。とにかくスゴイです。こんなゲームが今まであったでしょうか。これこそゲームが変わるって感じです。はやく発売されることを願ってます。

次にスゴイって思ったのは製品群構想。確か『マリオアーティスト』でTVの画像を取り込んで編集したり、自分で描いたキャラとかを他のゲームに登場させたりできるんでしょ。これはホントにスゴイです。なんかゲームの遊び方がさらに広がりますよね。こんなことを考えてくれた任天堂のみなさんに、ホントに感謝します。でもきっと64はもっとスゴイことになっていくんだろうなぁ。どんな事がボクを待ち受けているのか今から楽しみです。うん、64ってやっぱりスゴイね。

N64フォーラム原稿大募集！

読者のみなさんの熱きメッセージをこのフォーラムにぶつけてください。メーカーに言いたいこと、宮本さんのようなゲームクリエイターへのメッセージなどN64に関することなら何でもOKです。「N64に対して冷たい視線をおくっていたアイツも買った」なんていう心温まるエピソードも大歓迎（写真やイラスト付きならなお歓迎！）。書式は問いません。ワープロ、手書きなど読者のみなさんが書きやすい方法でご応募ください。お待ちしてます！

●あて先は●
〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64フォーラム」係まで
FAXは03(3230)0675です
お待ちしてます！

読者アンケートから FROM READERS

●勝利の方程式'98はよかったです。64の良さがはっきりとつたわってきます。あとイマジニアさんの意見もとても心強く思いました。（三重県・鈴木隆弘）

●「スペースワールド」に行きました。ゲームのイベントは初めてだったんですが、とても楽しかったです。それにしても、すごい人出で、改めてポケモン人気の高さを感じました。かくし玉の中では、私自身意外にも「ポケモンスタジアム」が気に入りました。ミュウをもらったことだし、あのソフトで動かしてみたいですね。「マリオRPG2」のグラフィックもいい感じだし（前作よりスキ）、何より任天堂が頑張っている事が判ってうれしかったです。（埼玉県・ムムリク）

●子供が、「ディディーコングレーシング」がほしいと言ったので、買いました。64は小さな子供でもレーシングなどあつかいやすく、とてもコントローラーが良い。もっとあつかいやすく、中身の濃いソフトをよろしく！（茨城県・ヨッシーっち）

●N64のデザインはやはり秀逸ですね。機能美というんでしょうか。デザインのためのデザインになっていないところが良いですね。必然的な形でありながら、美しく見えるという、デザインとはこうありたいものです。（岐阜県・山見昇治）

●「007」、まだやってますよ〜。難しすぎ〜（涙）。007の新作映画もさつえいされてることだし、ゲームでも続編でないかな〜。（静岡県・田内下理實）

●最近、ゲーム雑誌を読んでいても面白くなかったのですが、64ドリームは読んでいて面白いです。これからのN64に対する期待もますます高まってきました。やっぱり「教えて本郷さん」と、インタビューがいいですね。これからも応援していきますので頑張って下さい。（千葉県・HIRO）

●僕は今、任天堂に入るために猛勉強しています。でもゲームに手が出てしまいます。もし任天堂に入れなかったら64ドリームに入ります。（徳島県・野上陽一）

●私の妻はボンバーマン狂で、私より先にALL CLEARしてしまった。夫婦そろってN64狂にならないよう、私だけは気をつけてます。（静岡県・デカケロッチ&バカオ）

●今回、「スペースワールド」に行けなかったので、インターネットで「スペースワールド」の情報を手に入れました。いろんな事が載ってて役に立ったんだけど、任天堂ソフトのムービーを見れたのが、めちゃくちゃうれしかったです。個人的には「スノーボーディング」が一番よかったです。インターネットができる人はぜひ見てください。（宮城県・くもりのちはれ）

●「ピカチュウげんきでちゅう」スゴすぎる!! 直接マイクを頭につけてプレイできるなんて!! でもテレビ画面に向かって一人でしゃべってるのもなぁ〜。何はともあれ新たな可能性が見えた気がします。（神奈川県・沢田聖次）

●N64ドリームランキングのPT数が毎月増えてますね。ということは64ドリームの読者が増えた、ということはN64のユーザーも増えた、ということはもうすぐN64がブレイクしますね。（大阪府・高之瀬敬一）

●我が家では娘3人と私の4人でゲームを楽しんでいるため、格闘・スポーツ・ギャンブル物は全然だめです。RPGやACTでも見た目の可愛いキャラや動物を選んでしまいます。その点、任天堂だとキャラへの信頼度が高く、タイトル名を聞いただけで買う！ と決められて安心です。マリオ・ヨッシー・ドンキー・カービィ・ピカチュウ、みんな大好きです。1998年の活躍楽しみにしてます！（愛知県・マミ〜）

DREAM IMPRESSION
ドリームインプレッション

ようやく新作ソフトの発売ペースが上がってきたN64。そのおかげか、当コーナーに寄せられる投稿もバラエティに富んできて、ただならぬ勢いを感じている今日このごろです。みなさん、98年もこの調子でがんばりましょ～！

NINTENDO64

●ディディーコングレーシング●

あまりにも64的なソフト

NIRVANA（大阪府）

正直いって買う気はなかった『ディディーコングレーシング』。イメージ的に『マリオカート64』とダブるのは否めなかったからだ。

そこで僕は様々なゲーム雑誌の評価をチェックしまくった。概ね評価は高く、イチオシのゲーム雑誌も多かった。結局発売日の翌日に購入。当然の様に最初は少しガッカリした。「やっぱマリオカート？」と思ったのだ。

しかしアドベンチャーモードを遊び続けるうちに、加速度的に面白くなってくる。『マリオ64』＋『マリオカート64』÷２という評価は正しかったのだ。確かに全体の雰囲気やレース面の見た目は紛れもなく『マリオカート64』に近い。セールスポイントは３つのビークルの操作感や対ボス戦だろうか（ヒコウキは気持ちよさ抜群）。しかもこのソフト、どう見てもあのレア社がつくったソフトには見えない（すごく任天堂っぽい）。その上、アドベンチャーモードはレースゲームに新たなジャンルを打ち立てたといっても過言ではない。

だが最も特筆すべきは、そのゲームバランスにある。とにかく絶妙。何回か挑戦するうちにプレイヤーの腕前が上達し、必ずクリアできるように調整されている（としか思えないのだ）。ある意味で現在発売中のソフトの中でも一番64的な存在かもしれない。そして、64というハードのスペックをこんなにうまく引き出したソフトが登場した事実にも注目すべきだろう（レア社とはいえ、任天堂以外がつくったソフトなのだから）。

いずれにせよ、これからハードを購入しようという人にはぜひおすすめしたいソフトのNo.1である。もちろん、現ユーザーにもおすすめだ!!

第一印象でガッカリした人が多かったのか、ある中古ソフト店では発売日当日にすでに中古品が数本並んでいました。やり込むほどにおもしろくなるこのソフト、第一印象だけで見切りをつけてしまうのは早計というものですよ。

●ワンダープロジェクトＪ２●

『Ｊ２』を通して学んだこと…

YoSsissi（栃木県）

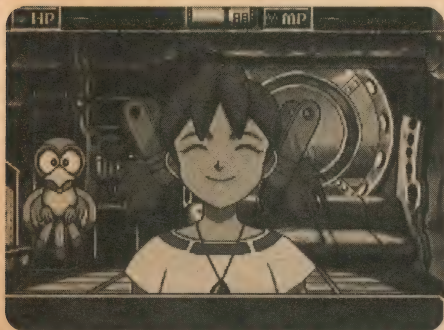
昨今の社会では人間性が問われているようです。確かに、今の人たちには人間性が欠けていると思います。恐らく、自分もその中の一人なのでしょう。そんな中、人間性についてはもちろん、他にいろいろな事を教えてくれたのが、このゲーム、『ワンダープロジェクトＪ２　コルロの森のジョゼット』でした。

このゲームのジャンルはADVで、ゲームの内容としては主人公ジョゼットとプレイヤーがコミュニケーションをとることで、このコミュニケーションのとり方次第でジョゼットがいい子になったり、悪い子になったりする、いわゆる育成ゲームと、成長したジョゼットが選ぶ人生についてのストーリーの２つから構成されています。

自分が特に強い影響を受けたのがストーリー編です。ジョゼットのとる行動が、ジョゼットの言葉の一言ひとことが耳に痛く伝わって、自分の心に重くのしかかりました。そして自分はつい声を漏らしました、「嗚呼、ジョゼットは自分よりよっぽど人間らしい」と。

このゲームは、人間性について等、人間の在りかたの手本として、自分にいろんな事を教えてくれました。これほど素晴らしいゲームは自分は見たことがありません！「金字塔」という言葉がありますが、この言葉は、このゲームにこそ相応しい言葉であると思います。

自分はまだまだ学ばなくてはならないことがある、未熟な学生です。そんな学生からの言づて、聞いてください。「人間の在りかたを見失った貴方、自分の子供を将来、人間味のある子にしたい貴方、是非一度、このゲームをプレイしてください。きっと忘れかけていた大切な事を少し思い出させてくれますよ。このゲームはそんなゲームだと思います。」

『J3』にも期待したいと思います。最後に、いろいろ教えてくれてありがとう、ジョゼット。

未成年者が凶悪な事件を起こしたりすると、「ゲームやマンガが子供に悪影響を与えた」なんて意見を述べる頭のカタい大人たちをよく見かけます。そういう分からず屋さんたちに、一度でいいから『J2』をやらせてみたいものです。

●ウェーブレース64●

これぞレースゲーム！

佐野貴之（熊本県）

レースゲームをやっててなにが面白いかといわれれば、正確に操作して今までの自分の限界を越えていくというのがあると思う。だからタイムアタックモードなるものが付いてくるわけで、僕はほとんどこのモードでしかやらない。

しかしレースゲームといえば何かにつけてドリフト、ドリフトで、緻密にラインをたどっていくレーサーというより、暴走族の方々のように見えてきてしまう。

しかし『ウェーブレース』は違った。まず3Dスティックが無いとこのゲームはなりたたんぞ、というほどアナログスティックの存在の大切さが分かるゲームだった。指先の微妙な動かし方でスピードが殺されてしまうので曲がりはじめるタイミングを取り損なうと、そこでかなりのロスが出てくる。今までのレースゲームがなりたっていたのが不思議にすら思えてくる。車が曲がるときハンドルを回す量を加減して曲がるのは当たり前だが、押すか押さないかの十字キーではそこら辺の加減に無理が出てくる。

またコンピューターとのレースモードになるとコンピューターの人間臭いライン取りやミスが今までに無いリアルさを感じさせてくれた。どのゲームとは言わないけど、必死に走って後続との差を広げているのになぜかピタリと後ろについてくるコンピュータ一車、そして"悪意に満ちた"体当たり行為、これらがあるだけで他が良くできていてもかなりつまらない気分になった。これが無いというのが『ウェーブレース64』が僕にとって一番のレースゲームである要因のひとつだと思う。

ごく普通だけど、今まで無かったレースゲーム、これが『ウェーブレース64』だ。

そうそう、プレイヤーには絶対不可能なコントロールで抜き去っていくコンピューター車っているんですよね。そんなことされると興ざめしちゃう、という悩みをお持ちのアナタはこのソフトをプレイしてみてはどうでしょうか？

●爆ボンバーマン●

『爆ボン』のいいところ

篠塚悠（千葉県）

はじめまして、私は初投稿の篠塚悠です。12才の男で千葉県に住んでいます。

ぼくが今、好きなゲームは『爆ボンバーマン』です。どうしてぼくがこのゲームが好きかというと、4人プレイができて、なお、振動パック対応だからです。『マリオカート64』も4人プレイできますが、振動パックに対応していないのでボッカーンとばくだんでやられても何も感じないのです。だから、『爆ボンバーマン』のほうがいいなと思っています。だけど、ぼくは振動パックがうちにないのです(泣)。もしも振動パックがあったら、『スターフォックス64』のコマーシャルみたいに「シビレる～」と言ってみたいなあ、と思います。

あ、そういえば『スターフォックス64』や『ゴールデンアイ』など、振動パック対応で4人プレイできるのもあったよね…。でもやっぱり『爆ボン』が好き。なぜって、ボンバーマンが好きだから(笑)です。この前初めて、友人2人とプレイしました。ぼくは、みんなをはめてブーイングされたりしちゃいました。が、やっぱりみんなでわいわいさわぐゲームが好きです。

あと、もうひとつ『爆ボン』のいいところがありました。それは操作性です。ほとんどのことがふたつ以内の操作でできるのです。ごちゃごちゃと操作方法があった『マリオ64』は操作を覚えるまでが大変でしたが、『爆ボン』は1日で操作方法を覚えました。そこも『爆ボン』のいいところだと思います。

ぼくは、振動パック対応、4人対戦ができる、操作方法が簡単、この三拍子がそろった『爆ボン』は最高だと思います。今度振動パックを買ったらみんなで、「シビレる～」なんて言いながら対戦してるだろう。

操作が簡単だから、それだけ慣れるまでに時間がかからない。つまり初心者でもすぐに対戦プレイが楽しめるってワケですね。やられた後に相手のジャマができるというのもポイント高いです。だけどブーイングされるようなズルはあんまりしないでね。

ドリームインプレッション

原稿大募集！

<掲載料は2000円のおもちゃ券!>

N64ソフトをプレイしてみて、面白かったこと、感動したこと、哀しかったことなど、キミやアナタが感じたことをドンドン送ってくださいませ。新作でも旧作でもN64ソフトなら大歓迎！ 掲載されると金2千円のおもちゃ券をさしあげます。よろしくね。

▼応募方法

文字数は400～800字くらいまで 原稿用紙に書いて（ワープロでも可）編集部までお送りください

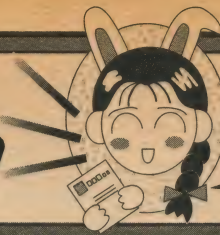
▼あて先

64ドリーム編集部

「ドリームインプレッション」係まで

（住所、ファクス番号は87ページをご覧ください）

素敵なプレゼント付き

読者アンケート

1) 今月号の表紙はどうでしたか。(数字でお答えください。以下同じ)

1.非常によい　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

2) 今月号の感想はいかがでしたか。

1.非常に良い　2.良い　3.ふつう　4.つまらない　5.非常につまらない

3) 今月号のどの記事が読みたくて買いましたか。表1より1つ選んでください。

4) 今月号で良かった記事を表1から選んでください。(3つ以内)

5) 今月号でつまらなかった記事を表1から選んでください。(3つ以内)

表1

1.特別付録・別冊ドリテクの宮殿「金」
2.特製シール
3.新作ソフトカレンダー
4.N64ドリームランキング
5.ピカチュウげんきでちゅう
6.ポケモンスタジアム
7.ポケモンスナップ
8.マリオアーティスト ポリゴンメーカー
9.マリオアーティスト ピクチャーメーカー
10.マリオアーティスト タレントメーカー
11.ゼルダの伝説 時のオカリナ
12.MOTHER3 奇怪生物の森
13.スーパーマリオRPG2
14.バンジョーとカズーイの大冒険
15.F-ZERO X
16.シムシティー64
17.テン・エイティースノーボーディング
18.NBAバスケットボール
19.新日本プロレス闘魂炎導
20.ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒
21.遥かなるオーガスタMASTERS'98
22.シムシティ2000
23.超空間ナイタープロ野球キング2
24.ランボルギーニ64
25.64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド
26.バーチャルプロレスリング64
27.ワイルドチョッパーズ
28.パチンコ365日
29.レブ・リミット
30.エアロゲイジ
31.ハイパーオリンピックインナガノ64
32.カメレオン・ツイスト
33.スーパーロボットスピリッツ
34.HEXEN
35.ウェイン・グレツキー・3Dホッケー
36.参考出展・海外版N64ソフト
37.特選1C攻略部 ファミスタ・パワプロ編
38.ヨッシーストーリー
39.ビストロDEロクヨン亭 出張版
40.山内溥講演録
41.N64フォーラム
42.ドリームインプレッション
43.読者アンケートのページ
44.任天堂スペースワールド'97大特集 つながる、ひろがるN64ワールド
45.宮本茂インタビュー
46.教えて本郷さん N64の質問箱
47.毎月新聞
48.4コママンガ「ちびちびスターフォックス」
49.ディディコングレーシング
50.飛龍の拳ツイン
51.トップギア・ラリー
52.スノボキッズ
53.エリボンのポケモンパラダイス
54.それゆけマリオ親衛隊
55.ドリテクの宮殿
56.N64ソフトカタログ
57.読者プレゼント
58.マンガ「ロクヨン夢日記」

6) ①あなたはゲーム機を何台持っていますか。数字でお答え下さい。

②お持ちのゲーム機のなかで、一番よく使っているものは何ですか。表2から数字でお答え下さい。

③お持ちのゲーム機の機種を、すべて表2より選んで数字でお答え下さい。

表2

1.NINTENDO64
2.スーパーファミコン
3.ファミコン
4.ゲームボーイ
5.バーチャルボーイ
6.プレイステーション
7.セガサターン
8.3DO
9.NEO-GEO
10.NEO-GEO CD
11.PC-FX
12.メガドライブ
13.その他

◎読者プレゼントの希望番号は144〜145p。98年1月20日の消印まで有効だよ。

7) 今後発売されるNINTENDO64用ソフトの中で興味のあるものを表3より興味のある順に選んでください。

表3

【ア行】
1.悪魔城ドラキュラ3D(仮)
2.ウェイン・グレツキー・3Dホッケー
3.ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒
4.ウルトラドンキーコング(仮)
5.ウルトラベースボール実名版64
6.エアロゲイジ
7.NBA IN THE ZONE'98
8.NBAバスケットボール(仮)
9.F-ZERO X(仮)
10.エルテイル(仮)
【カ行】
11.カービィのエアライド(仮)
12.G.A.S.P!! ~Fighters' NEXTream
13.キャバリーバトル3000
14.キャベツ(仮)
15.キラッと解決!64探偵団
16.金田一少年の事件簿(仮)
17.クリエイター(仮)
18.ゴルフ(仮)
19.コンカーズ クエスト(仮)
【サ行】
20.実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮)
21.実況パワフルプロ野球5(仮)
22.実戦パチスロ必勝法
23.シムコプター64(仮)
24.シムシティー64(仮)
25.シムシティ2000
26.ジャングル大帝
27.新日本プロレス 闘魂炎導
28.スーパーマリオRPG2(仮)
29.スーパーマリオ64-2(仮)
30.スーパーロボットスピリッツ
31.SNOW SPEEDER
32.スペースダイナマイツ
33.ゼルダの伝説 時のオカリナ
34.ソニックウイングスアサルト
【タ行】
35.ダービースタリオン(仮)
36.超空間ナイタープロ野球キング2
37.超時空要塞マクロスAnother Dimension(仮)
38.ツウィステッドエッジスノウボーディング(仮)
39.DT(仮)
40.1080°スノーボーディング
41.TONIC TROUBLE
【ナ行】
42.ナイフエッジ(仮)
43.忍たま乱太郎64
【ハ行】
44.バーチャル・プロレスリング64
45.バイオテトリス
46.ハイパーオリンピック イン ナガノ64
47.HYBRID HEAVEN(仮)
48.パイロットウィングス64-2(仮)
49.バギーブギー(仮)
50.走れ!ボクの馬(仮)
51.パチンコ365日
52.遥かなるオーガスタMASTERS'98
53.バンジョーとカズーイの大冒険
54.ピカチュウげんきでちゅう(仮)
55.飛龍の拳ツイン
56.ファイアーエムブレム64(仮)
57.ファイティングカップ
58.フライトシミュレーター(仮)
59.ブレードアンドバレル
60.プロ指南麻雀「兵」
61.HEXEN
62.ポケットモンスター64(仮)
63.ポケモンスタジアム
64.ポケモンスナップ
65.ボディーハーベスト(仮)
【マ行】
66.MOTHER 3 奇怪生物の森(仮)
67.マリオアーティスト タレントメーカー(仮)
68.マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)
69.マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮)
70.ミッション・インポッシブル
71.森田将棋64
【ヤ・ラ行】
72.ヨッシーストーリー
73.ラストレジオンUX(仮)
74.ランボルギーニ64(仮)
75 レースゲーム(仮)
76.Let's スマッシュ
77.レブ・リミット
78.64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド

8) ①あなたの家の近所(もしくは通勤・通学圏内)にローソンはありますか。

1.ある　2.ない

②ソフト書き換えシステム「ニンテンドウパワー」を利用したいと思いますか。

1.大いに利用したい　2.利用したい　3.あまり利用したくない　4.分からない

③ ②でお答えの理由を簡単にお書き下さい。

9) ™N64の質問箱™ N64について、知りたいことがあればお書き下さい。

10) 本誌へのご意見・ご希望を自由にお書きください。

●アン・ケイトの視点●

「読者の年齢層はどうなっているのでしょうか。私のような『おっちゃん』は珍しいほうでしょうか?」兵庫県のガクちゃん(39才)からの質問です。確かに10代の方が多数ですが、先月紹介した64才の方もいらっしゃいますし、お子さんと一緒にN64で遊んでいる(そして子供よりもハマってしまう)30〜40代のお父さんお母さんたちからのお便りもよく届きます。ガクちゃんと同世代のサオヘン酋長(40才)と副編わたる(37才)も、もちろんゲーム大好きですよ。ではもうひとつオヤジ(ごめんなさい)ネタ。「爆ボンのレインボーパレスがなかなかクリアできなくて夜中も寝ないでがんばっていたら、ものすごい勢いでおやじが入ってきて『お前!!何やってるんだっ!!!』とどなった。僕が『ゲーム』と答えると『なんだ。そうだったのか』とすんなりおやじは出ていった。一体何だったのか…」七郎っていうか塾長さん(長野県・16才)のお便り。おとーさんは何をしてると思ったのか、そして「なんだゲームか」の真意は…。笑わせていただきましたぁ。

◆本誌副編わたる氏。ポケモンバッグで通勤する愉快なおっちゃんです

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

4888

差出有効期限
平成10年2月
28日まで
(切手不要)

102-8704

東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館

(株) 毎日コミュニケーションズ
The64DREAM 編集部
「アンケートちゃん」係

フリガナ		男	年齢
氏名		女	歳
ペンネーム			
住所	〒		
電話	TEL ( )		
勤務先 学校名 (さしつかえなければお書きください)			
希望プレゼント	番号	プレゼント名	

キリトリ線

素敵なプレゼント付き

読

1）今月号の表紙はどうでしたか。（

1.非常によい　2.良い　3.普通

2）今月号の感想はいかがでしたか。

1.非常に良い　2.良い　3.ふつう

3）今月号のどの記事が読みたくて

4）今月号で良かった記事を表１か

5）今月号でつまらなかった記事を

表１

1.特別付録・別冊ドリテクの宮殿「金
2.特製シール
3.新作ソフトカレンダー
4.N64ドリームランキング
5.ピカチュウげんきでちゅう
6.ポケモンスタジアム
7.ポケモンスナップ
8.マリオアーティスト ポリゴンメーカ
9.マリオアーティスト ピクチャーメー
10.マリオアーティスト タレントメーカー
11.ゼルダの伝説 時のオカリナ
12.MOTHER3 奇怪生物の森
13.スーパーマリオRPG2
14.バンジョーとカズーイの大冒険
15.F-ZERO X
16.シムシティー64
17.テン・エイティースノーボーディング
18.NBAバスケットボール
19.新日本プロレス闘魂炎導
20.ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒
21.遥かなるオーガスタMASTERS'98
22.シムシティ2000
23.超空間ナイタープロ野球キング2
24.ランボルギーニ64
25.64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド
26.バーチャルプロレスリング64
27.ワイルドチョッパーズ
28.パチンコ365日
29.レブ・リミット
40.山内溥講演録
41.N64フォーラム
42.ドリームインプレッション
43.読者アンケートのページ
44.任天堂スペースワールド'97大特集 つながる、ひろがるN64ワールド
45.宮本茂インタビュー
46.教えて本郷さん N64の質問箱
47.毎月新聞
48.4コママンガ「ちびちびスターフォックス」
49.ディディコングレーシング
50.飛龍の拳ツイン
51.トップギア・ラリー
52.スノボキッズ
53.エリボンのポケモンパラダイス
54.それゆけマリオ親衛隊
55.ドリテクの宮殿
56.N64ソフトカタログ
57.読者プレゼント
58.マンガ「ロクヨン夢日記」

6）①あなたはゲーム機を何台持っていますか。数字でお答え下さい。

②お持ちのゲーム機のなかで、一番よく使っているものは何ですか。表２から数字でお答え下さい。

③お持ちのゲーム機の機種を、すべて表２より選んで数字でお答え下さい。

表２

1.NINTENDO64	6.プレイステーション	11.PC-FX
2.スーパーファミコン	7.セガサターン	12.メガドライブ
3.ファミコン	8.3DO	13.その他
4.ゲームボーイ	9.NEO-GEO	
5.バーチャルボーイ	10.NEO-GEO CD	

◎読者プレゼントの希望番号は144～145p。98年1月20日の消印まで有効だよ。

15.キラッと解決！64探偵団
16.金田一少年の事件簿（仮）
17.クリエイター（仮）
18.ゴルフ（仮）
19.コンカーズ クエスト（仮）
【サ行】
20.実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）
21.実況パワフルプロ野球5（仮）
22.実戦パチスロ必勝法
23.シムコプター64（仮）
24.シムシティー64（仮）
25.シムシティ2000
26.ジャングル大帝
27.新日本プロレス 闘魂炎導
28.スーパーマリオRPG2（仮）
29.スーパーマリオ64-2（仮）
30.スーパーロボットスピリッツ
31.SNOW SPEEDER
32.スペースダイナマイツ
33.ゼルダの伝説 時のオカリナ
34.ソニックウイングスアサルト
【タ行】
35.ダービースタリオン（仮）
36.超空間ナイタープロ野球キング2
37.超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）
38.ツウィステッドエッジスノウボーディング（仮）
39.DT（仮）
55.飛龍の拳ツイン
56.ファイアーエムブレム64（仮）
57.ファイティングカップ
58.フライトシミュレーター（仮）
59.ブレードアンドバレル
60.プロ指南麻雀「兵」
61.HEXEN
62.ポケットモンスター64（仮）
63.ポケモンスタジアム
64.ポケモンスナップ
65.ボディーハーベスト（仮）
【マ行】
66.MOTHER 3 奇怪生物の森（仮）
67.マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
68.マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
69.マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
70.ミッション・インポッシブル
71.森田将棋64
【ヤ・ラ行】
72.ヨッシーストーリー
73.ラストレジオンUX（仮）
74.ランボルギーニ64（仮）
75レースゲーム（仮）
76.Let's スマッシュ
77.レブ・リミット
78.64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド

8）①あなたの家の近所（もしくは通勤・通学圏内）にローソンはありますか。

1.ある　2.ない

②ソフト書き換えシステム「ニンテンドウパワー」を利用したいと思いますか。

1.大いに利用したい　2.利用したい　3.あまり利用したくない　4.分からない

③②でお答えの理由を簡単にお書き下さい。

9）™N64の質問箱™ N64について、知りたいことがあればお書き下さい。

10）本誌へのご意見・ご希望を自由にお書きください。

64DREAM ザ・ロクヨンドリーム　読者アンケート（2月号）

Q.1	Q.2	Q.3	Q.4

Q.5　Q.6　1　2　3　台

Q.7　1番興味あり　2番目　3番目　Q.8　1　2　3

Q.9「N64の質問箱」NINTENDO 64 について知りたいことがあれば、お書きください。

Q.10 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください。

キリトリ線

●アン・ケイトの視点●

「読者の年齢層はどうなっているのでしょうか。私のような『おっちゃん』は珍しいほうでしょうか？」兵庫県のガクちゃん（39才）からの質問です。確かに10代の方が多数ですが、先月紹介した64才の方もいらっしゃいますし、お子さんと一緒にN64で遊んでいる（そして子供よりもハマってしまう）30～40代のお父さんお母さんたちからのお便りもよく届きます。ガクちゃんと同世代のサオヘン酋長（40才）と副編わたる（37才）も、もちろんゲーム大好きですよ。ではもうひとつオヤジ（ごめんなさい）ネタ。「爆ボンのレインボーパレスがなかなかクリアできなくて夜中も寝ないでがんばっていたら、ものすごい勢いでおやじが入ってきて『お前!!何やってるんだっ!!!』とどなった。僕が『ゲーム』と答えると『なんだ。そうだったのか』とすんなりおやじは出ていった。一体何だったのか…」七郎っていうか塾長さん（長野県・16才）のお便り。おとーさんは何をしてると思ったのか、そして「なんだゲームか」の真意は…。笑わせていただきましたぁ。

◆本誌副編わたる氏。ポケモンバッグで通勤する愉快なおっちゃんです

NINTENDO

スペースワールド'97大特集

Part2

The NINTENDO64 WORLD
which could be seen at last .
The world which is
connected and
to expand.anyway
this is really terrific.

つながる、
ひろがる
N64ワールド

来た、見た、触った、感動した!!

さてさて、
NINTENDOスペースワールド'97で
発表された期待のタイトルに
胸を躍らせ、
これからの展開に誰もが
ブッたまげたことでしょ…。
いやぁ、ホント
『ゼルダの伝説～時のオカリナ』には
ビックリしたよね。
でも、驚くのはまだ早い。
なんたって、
N64ワールドはまだまだ増殖中なのだ。
というわけで、
ちょっぴり会場レポートも含めて、
ついに姿を現したN64ワールドの
モロモロを紹介するのである…。

N64だけでは終わらない その限りない世界なのだ

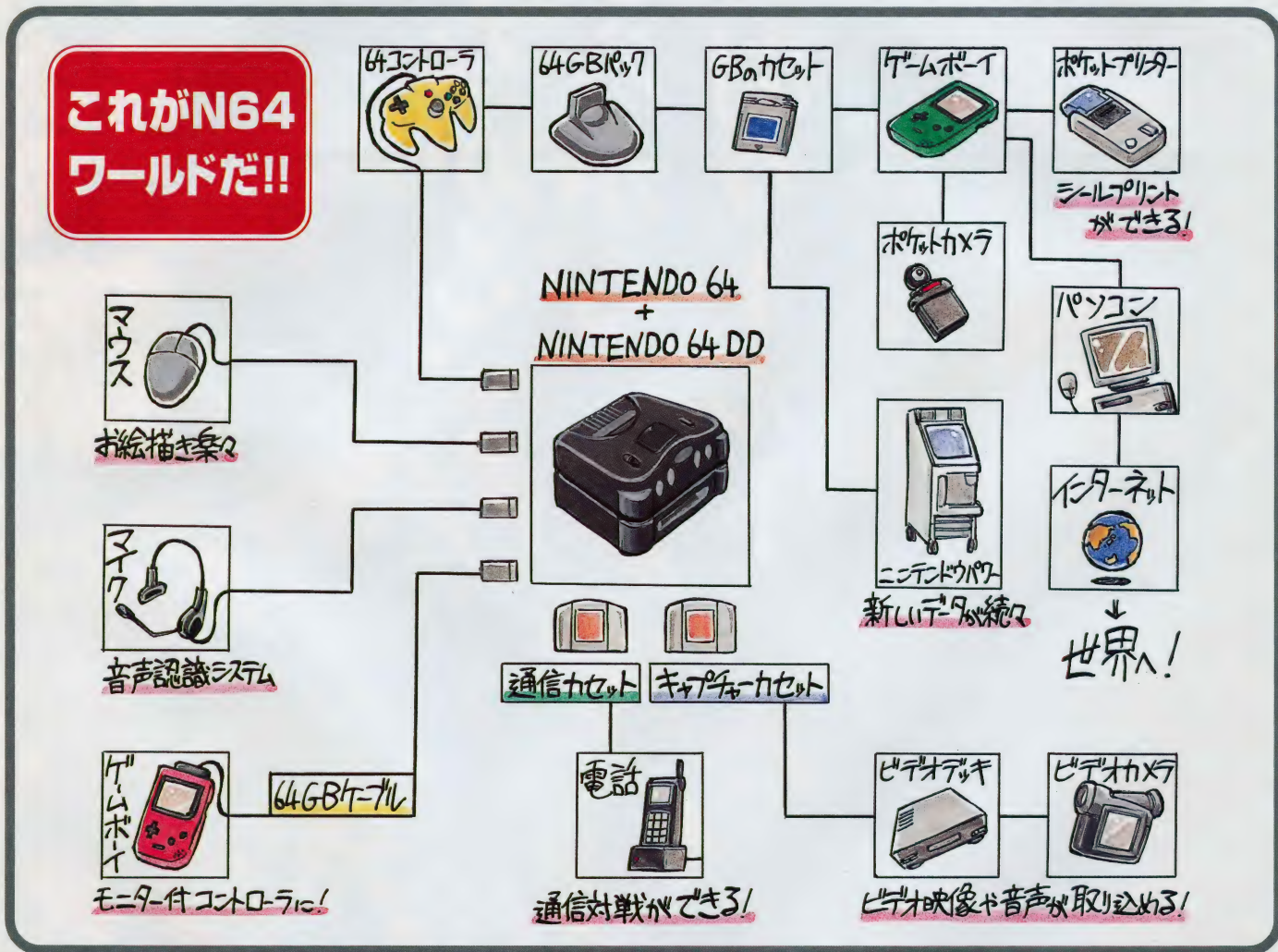
N64が進化するハードだということは何度も紹介してきたけど、まだ驚くのは早かった。というのは、N64につながるのは64DDだけじゃないことが正式に判明。ゲームボーイをはじめ、ビデオやマイクやらいろいろとつながるのだ。まさにこれで“ゲームの質的転換”を目指す任天堂の第一歩が本格的に始動したといってもいいんだろうね。

イラスト／中植茂久

◆N64本体だけでも『ゼルダの伝説』みたく驚きのゲームができるけど、まだその先にN64の真価があったわけね

これがN64ワールドだ!!

NINTENDO 64 + NINTENDO 64 DD

- 64コントローラ
- 64GBパック
- GBのカセット
- ゲームボーイ
- ポケットプリンター　シールプリントができる！
- ポケットカメラ
- パソコン
- インターネット　→世界へ！
- ニンテンドウパワー　新しいデータが続々
- マウス　お絵描き楽々
- マイク　音声認識システム
- ゲームボーイ　64GBケーブル　モニター付コントローラに！
- 通信カセット　電話　通信対戦ができる！
- キャプチャーカセット　ビデオデッキ　ビデオカメラ　ビデオ映像や音声が取り込める！

NINTENDOスペースワールド'97で公開された「N64ワールド」の全貌がこれだ。N64と64DDを中心にいろんなモノをつなげて遊べるようになるっていうのがこれで分かるでしょ。もちろんN64とポケットカメラはまだ直接的にはつながらないんだけど、その可能性がないわけじゃない。きっと将来的には64DDのデータをポケットプリンタでプリントすることもできるはず。しかもニンテンドウパワーやインターネットから新しいデータなどが入手できるようになれば、誰もが『ポケモン』のミュウみたいな追加データを気軽に手に入れることができるようになるだろう。つまり、ゲームの遊び方はN64を中心にしたネットワークで無限に広がっているのである。

はみだしスペースワールド ❶ デジタルカメラをN64に接続することのできる「ふぉとぴー」の発売が、スペースワールド直後に発表された。詳しくは毎月新聞を読んでほしい。

これがつながる、N64ワールド!!

ゲームボーイとつながる!!

N64のコントローラに64GBパックをセットしたところ

先月号の「N64の質問箱」で本郷さんが「コントローラパックにゲームボーイソフトが差し込めるようになる」って語っていたんだけど、まさかこんなにきれいな画面で『ポケモン』が遊べるようになるとは思ってもみなかったよね。詳しくは、12ページの『ポケモンスタジアム』を見てもらうとして、まずはこれによってゲームボーイも"製品群構想"のひとつとなることが決定。今のところ、対応するソフトは『ポケモン』しか発表されてないけど、このN64や64DDとゲームボーイを組み合わせたシステムを使えば、全く新しいゲームが生まれるのも間違いないだろうね。

対応第1弾は、ポケモンスタジアム

64GBパックの可能性はもっとスゴイのだ

ビデオやカメラとつながる!!

画像や音が取り込める

会場でのデモンストレーションと展示だな

ビデオやビデオカメラとは、この"キャプチャーカセット(仮称)"を使ってN64と接続。大容量の64DDを使えば、ビデオ画像や音声を保存することができるのだ。まぁ、パソコンではおなじみの機能だけど、この保存した画像などを別のゲームに使ったりできるのが"製品群構想"のスゴイところ。会場では『マリオアーティスト』を使って、ヒロスエとのツーショット画面を作ったりしていたけど、もし音声を扱える『サウンドメーカー』が出れば、マリオの声をヒロスエの声と入れ替えたりすることもできるようになる?

これがビデオ端子がついている「キャプチャーカセット(仮称)」なのだ

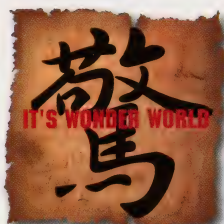
マイクとつながる!!

これがかっちょいい音声認識システム(仮称)っす

あの『ピカチュウげんきでちゅう』(仮称)で、実際にピカチュウとお話するためのシステムがこれ。正確には"音声認識システム(仮称)"というんだけど、基本的にはマイクとN64がつながったと思ってもいいだろうね。なんたって、これを使えば、自動採点機能付きのカラオケとか、鼻歌だけで作曲できるソフト(パソコンではおなじみ)なども実現可能。といっても、お母さんが「遊んでもいいよ」と声で入力しないと遊べないゲームが出たらイヤだな…。ちなみに、このシステムの発案はアンブレラ(P97参照)。任天堂の技術サポートで実現したのだ。

お話しできる!!

対応しているのは、この『ピカチュウげんきでちゅう』(仮称)

はみだしスペースワールド ② ちなみにスペースワールドのライブ映像が任天堂のホームページで紹介されていたのだ。もうその混雑さにビックリ。なんでも2万人が並んだらしいぞ。

ゲームボーイパワーでさらに驚きのN64ワールド

◆ポケットカメラの箱はこのようにカメラ台にも変身する模様。セルフタイマーを使ってみんなで撮影することもできるぞ

ゲームの質的転換を目指している任天堂の展開は、なにもN64と64DDを中心にしたネットワークだけじゃない。『ポケモン』ブームによって爆発的に売れているゲームボーイにもまた新たな進化が待っていたのだ。しかも、そのゲームボーイはニンテンドウパワーやインターネットとつながって常に最先端をいくのである。

ゲームボーイとN64がつながる もうひとつのカタチが、この64GBケーブルだ

N64とゲームボーイを接続する"64GBパック"とは全く別のアプローチをしたシステムも発表された(97ページ参照)。それが、この"64GBケーブル"というもんだ。まぁ、似たような名前なんで頭がこんがらがっちゃった人もいるだろうけど、これは、それ専用のゲームボーイカセットに接続したケーブルを直接N64のコントローラポートにつなぐというもの。そのためN64とゲームボーイでデータの交換ができるだけでなく、モニター付きコントローラとしてゲームボーイを使うこともできるというから驚き。例えば、4人麻雀なら自分の牌だけをゲームボーイで確認できたり、シミュレーション対戦のときには自分の手の内を相手に見られずに決定することができるわけ。もちろん外出先ではゲームボーイで遊んで、帰宅したらN64と接続して遊ぶという新しいゲームスタイルも生まれるだろうね。これには本当にビックリしたのだ…。

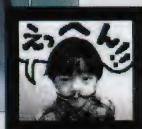
◆これが"64GBケーブル"のイメージ図

GB版『ダビスタ』はこのシステムで開発中!!

◆GB+64DDで『ダービースタリオン』(仮称)を開発中(写真は『ダービースタリオン96』)

◆ゲームスタジオでは、これで『DT』(仮称)なるゲームを開発中。これって『ドルアーガの塔』の略語か?(写真は『ナムコヒストリーVol.2』)

単純に楽しいのがイイ 遊べるポケットカメラ

◆最新色のクリアパープルのポケットカメラもあるのだ。撮った画像には落書きなどもできるぞ

そして、ゲームボーイに関して忘れちゃならないのが、ポケットカメラとポケットプリンタ。なんたって会場でもやたらと目立っていたし、インパクトも十分。実際に遊んでみると、どうしてこんなに楽しいのか不思議なくらいに楽しいのだ。まぁ、詳しくは「毎月新聞」を読んでもらうとして、これも"ゲームの質的転換"を唱える任天堂の切り札と考えることができるだろうね。撮影した画像を使って、落書きしたりゲームしたりするのは、そのまんま"製品群構想"の基礎。しかもシールにプリントできるわけだから、これは『ポケモン』や『プリクラ』でおなじみになった新しいコミュニケーション的遊びでもある。将来はN64とつながるのも間違いない?

はみだしスペースワールド ③ 任天堂ホームページでは、スペースワールド一番乗りになったという広島県の布川寛くんが紹介されているんだけど、なんと2年連続一番乗りとか。

独占スクープインタビュー

ポケットカメラの生みの親は『MOTHER』の田中宏和さん

任天堂・開発第一部係長の田中宏和さん。1957年京都生まれ。あの本郷さんの1年先輩だ

田中宏和さんの名前を知ってる人は多いはず。そう、『MOTHER』シリーズの音楽を手がけたお方なのだ。でも、どうして音楽畑の田中さんが「ポケットカメラ」を開発することになったのか？　ぜひ知りたいってワケで、幕張で緊急インタビューしたぞ!!

――『マザー』の音楽をやられていた田中さんが、どうして「ポケットカメラ」を作ることに?

田中　僕はもともと「音」に関する技術者として任天堂に入社して、業務用の『ドンキーコング』の音のハード設計なんかをしていたわけなんですよ。ファミコン以降は音楽を担当していて、そのなかに『マザー』もあったわけです。で、今回ポケットカメラを作ったわけなんですが、『マザー』の音楽を作り、まとめるということも、今回の仕事も、自分の中のものをまとめあげていくという意味では同じです。たぶん『マザー2』の中の自分の音楽の世界と重なる部分も多いと思います。抽象的な言い方でわかりにくいと思いますが…。あと、絵のデザインもしました。今回のソフト開発の進め方は、自分の作曲の仕方にとても近いですね。

この企画を考えたのはちょうど1年前です。実はゲームボーイ(以下GB)を開発した直後に、GBにテレビを映す実験なんかも社内的にやってたんですね。GBをカメラ出力のモニターにするということを…。でも、それが生きるか生きないかはその時代、時代によって違うわけで…、その当時はただ単に「きたない絵」でかたづけられてました。で、1年前、このアイデアが浮かんだときに、その頃、雑誌などで写真とかカメラとかが注目されはじめていて、プリクラとか…、ひょっとすると「いけるかな？」と思ったわけです。ですから、このカメラを作るにあたって、マーケッティングをしたわけでも、企画会議をやったわけでもありません。偶然にも技術の桑原君という社員がGBにカメラ(CCD)を付ける実験をしていて、それに僕がソフト的なサポートと商品のイメージづくりをしながら、最初はまったくの2人で始めました。まずコストの検証をやって試作機を作り、社長にプレゼンしたんです。今年(97年)の1月頃だったと思います。ですから、このカメラは僕のいる開発一部と、桑原君のいる開発技術部との共同でやった企画ということになりますね。このカメラとN64との接続については、やろうと思えばやれます。このカメラで取り込んだ絵をN64で出す実験もしました。でも、まず、このポケットカメラで遊んでいただくことが先でしょう。「ゲーム」とは今まであまり関わりを持たなかった人たちに遊んでほしいですね。この商品には昔の任天堂のオモチャが持っていた匂いがあるかもしれないですね。今回の反応で印象的だったのは、任天堂の各支店営業所の「おじさん世代」の感触が妙にいいんですよ。みんな集まって「ほお、写ってる写ってる」とか言いあったり、シールに出してノートに貼ったり(笑)。今回、それが一番うれしかったです。あと女子社員も即ハマってくれました。

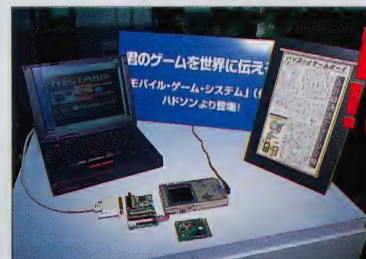
このポケットカメラには遊べる機能をたくさん盛り込みました。箱とか、取扱説明書にも「遊び」の要素を入れたんです。いままでの任天堂らしさを残しつつ、任天堂らしくない商品に仕上げたつもりです。個人的にはここ数年、ソフト一辺倒になっている市場に対して自分なりに思っていることを盛り込んで表現しようと思ったのがこのポケットカメラです。あと、本職の音の開発者としてもGB上で動く音楽の最終兵器も入れました(笑)。「いまのオモチャ」としてたくさんの人に楽しんでほしいですね。

◆落書きだけでなく、スタンプ機能もあるポケットカメラ。しかし、これは田中さんが描いたものなのかな？

さらにゲームボーイは最新データを追加できる

ローソンで始まったスーファミの書き換えシステム「ニンテンドウパワー」が将来的にゲームボーイにも対応することは確実でしょう。もちろんスーファミ同様に書き換えサービスになる可能性もあるんだけど、データの追加サービスもありえそうなのだ。実際、今回発表された、ハドソンの「モバイル・ゲーム・システム(仮称)」では、インターネットを通してシミュレーションゲームのマップデータなどの追加を実現。遠くに住んでいる友だちにデータを送ったりすることもできる。しかもハドソンのホームページでは、それらのマップ作成コンテストが開催される予定で、最優秀作をインターネットから入手することもカンタン。もちろん「ニンテンドウパワー」でも同様の展開が期待されているわけなのだ。

ニンテンドウパワーからゲット!!

➡すでにゲームボーイ用の差し込み口もあるニンテンドウパワー。本格始動はいつ？

インターネットからゲット!!

⬆これが「モバイル・ゲーム・システム」。ゲームボーイソフトの開発もできるとか

はみだしスペースワールド ④ 目立ちたがりのケイ少佐、任天堂ホームページの「編集部対抗ポケモンリーグ」や、ファミ通(12/12号)でも「ヨッシー」をプレイする姿が…。

ついにゲームが変わる!! 製品群構想が見えてきた

◆あの『ダビスタ』が、64DD＋GBソフトという新しいシステムで登場するなんて、ホントに期待大だね

ゲームの遊び方を変える"製品群構想"なんだけど、ついにNINTENDOスペースワールド'97で、その具体的な姿がカタチとなって見えてきたと言っても過言じゃないだろう。なんたって、その核となる『マリオアーティスト』シリーズが初めてのお披露目。と思えば、あのマリーガルマネジメントがついに本格的な活動を始めたのである…。

これが製品群構想なのだ!!

＝ROMカセット
＝64DDディスク

その他の製品群構想対応ソフト ⇔ データのやり取りができる

F-ZERO X ← F-ZERO X エディット

作ったコースやキャラを取り込める

マリオアーティストシリーズ

タレントメーカー	ピクチャーメーカー	ポリゴンメーカー	…	サウンドメーカー	?????メーカー
キャラクター制作 テクスチャーマッピング	お絵かき パラパラ漫画 画像取り込み	3Dモデリング		作曲・演奏(?)	

発売予定?

作った建物やキャラを取り込める → シムシティー64

シムコプター64：作った街の中を飛べる

いままでのゲームと違って、様々なゲームを組み合わせることでさらに別の遊び方も見つけられる。カンタンに言ってしまえば、それが製品群構想のゲームだ。つまり、ひとつのゲームで完結しない。別のゲームと組み合わせることでずっと遊ぶことができるのが製品群構想の特徴だと思えばいいでしょ。そして、その最も基本的なものが『マリオアーティスト』シリーズ。当然これらのソフトで制作したデータは、製品群構想対応のゲームに追加することができるだろうし、自分の作ったキャラを他のゲームに登場させるなんて朝メシ前。みんなが自分の好きなようにデータを追加して組み立てたゲームは、世界でただひとつしかない宝物みたいなものになるのだ。

はみだしスペースワールド ⑤ とにかく太っ腹なスペースワールド。飲み物はフリードリンクで飲み放題だし(招待日のみ)、一般ユーザーズデーも入場無料だったしね。

ついに本格的始動のマリーガル

マリーガルが提案する新しいN64の世界

←まずは、マリーガルの代表取締役である坂本健さんのご挨拶なのだ

NINTENDOスペースワールド '97が開催された21日の夜、会場近くのホテルニューオータニ幕張で、あのマリーガルマネジメントによるパーティが開催されたのだ。出席したのはゲームクリエイターをはじめ、ゲーム雑誌編集者などで100人以上。まずはマリーガル代表取締役の坂本健さんからの活動内容についての説明があったんだけど、『ピカチュウげんきでちゅう』とその音声認識システムの開発にあたったのが、マリーガル契約チームであるアンブレラだってことが紹介された（本誌12月号の「N64の質問箱」で発表済み）。さらに"64GBケーブル"(97ページ)についての発表も。実はこれ、あのセタさんとの共同開発。なんにしてもマリーガルの気合いを感じる一夜になったのである。

↑パーティの司会をつとめられた、ご存じ平林久和さん。タキシード姿がお似合いでしたよ

ゲームクリエイターだらけのパーティ会場

→とにかく印象的だったゲームスタジオ主宰の遠藤さん。あの『ゼビウス』などの産みの親だ

また、パーティではマリーガル契約プロデューサーやクリエイターたちの挨拶も次々と行われた。なかでも、ゲームスタジオの遠藤雅伸さんは"64GBケーブル"(94ページ参照)について解説し、その仕組みを分かりやすく説明するために用意された『GBタイニー七並べ 64DD～幕張デラックス』も披露。思わぬ人物のスピーチもあって盛り上がったのだ。

これが『GBタイニー七並べ 64DD～幕張デラックス』なのだ

←64DDを接続したテレビ画面には場の全体が表示されるけど、ゲームボーイのモニターには左図のように自分の持ちカードだけが表示されるのだ。

マリーガルクリエイターを紹介してしまうのだ

アンブレラ

アンブレラの小澤宗明さん。音声認識システムを提案し、『ピカチュウげんきでちゅう』を開発しているのだ

クレバートリック

クレバートリックの安田彰雄さん。シミュレーションゲーム開発の精鋭がそろっているチームなのだ

サルブルネイ

ポップアートのようなグラフィックが評判だった『ジャングルパーク』などのソフトを開発した松本玄人さん

ノイズ

ノイズの鈴木宏治さん。アーケードゲームでの実績が豊富なチームで、3Dはお手のもの

パリティビット

2頭の馬主でもある薗部博之さんは、『ダビスタ』のほかに、サッカーゲームを開発中とのこと。くぅ～、楽しみ～！

パーラム

『巨人のドシン（仮）』を開発している飯田和敏さんのチーム。パーティ会場ではライブ演奏も披露してくれたぞ

はみだしスペースワールド 6 マリーガルパーティのおみやげは「ビーフジャーキー」。パーラムのトークライブのおみやげは「特製絵ハガキ」だし、センスが光るパーティだったのだ。

N64をめぐる人々 また、'98年に会いましょう

◆N64ソフトに度肝を抜かれたけど、やっぱ会場は「ポケモン」一色という感じだったかもしんない

いろんなことでブッたまげたNINTENDOスペースワールド'97もいよいよ終了。ホント予想した以上に驚くことばかり。初日の特別招待日はともかく、特別にミュウプレゼントデーが追加されるほどのフィーバーぶりは予想を超えるものだった。というわけで、さらに98年への期待を胸に、N64ワールドをめぐる人々を直撃したのである。

独占インタビュー

'98年のハドソンにも期待するべし中本伸一さんインタビュー

株式会社ハドソン常務取締役の中本さん。陶芸をはじめ、彫金やコンピュータプログラムなど作ることが好きだとか

数多くのN64タイトルをラインナップするだけでなく、ゲームボーイとインターネットを接続する「モバイル・ゲーム・システム」なども発表。積極的な動きを見せているハドソンの98年戦略を直撃したぞ。

➡総額100万円分のおもちゃ券プレゼントもあったハドソンの『電流イライラ棒』

◆ハドソンのホームページでは、この『イライラ棒』を完全にクリアした若者を捜しているぞ

——まずお伺いしたいのは、ハドソンはN64タイトルが多いですね。N64版『たまごっち』も実際に開発されてますしね。

中本　そうですね。発表していないものも結構仕込んでます。98年にはできればN64で10作ぐらいは出してみたいですね。例えば、ジャンル的に、ハドソンは昔からスポーツシリーズをやっていて、『パワーリーグ』っていうシリーズはかれこれ10年近く続けています。ずっと作っていると、やはり新しい発見とかノウハウとかが貯まっていきますんで、途中で止めるつもりもないし、そういうものもやっていきたいと思ってます。それから、『桃太郎シリーズ』については、原作者のさくまさんがいらっしゃるんで、彼の意志を尊重していこうと思ってます。とにかくファンも多いソフトなので、中途半端なものを出せないんですよ。しかも開発するサイクルも長くなって、最近は2年近くもかかっているんで、来年(98年)に発売されるかという話になれば、なんとも言えませんね。

——ハドソンらしい新しい試みなどは？

中本　すごく任天堂さんがいま積極的ですよね。我々サードパーティに対しても、一緒に作って行こうというスタンスがあって、楽しく仕事ができていますよ。それから僕はN64単体で考えてないんですよ。N64とゲームボーイをリンクするとか、ちょっと違った遊びを提案できるっていうのが、僕らとしてもなんかいろいろやってみたいっていう気分にさせてくれます。それと64DDは素晴らしいと思いますよ。なぜかというと、書き換えられるからですね。僕らは何段階かのアプローチを考えてるんですが、最近のCD-ROMってバックアップが小さいですよね。リセットすればもう1回最初からできますよね。でも、64DDを使うと、リセットできない、戦闘をやるにも毎回毎回真剣にやる、ひとつのダンジョンに入るにもですね、万全の準備を整えていく。気軽に入って失敗してもリセットできない。そういったドキドキするゲームを64DDなんかで考えていますよ。

——NINTENDOスペースワールド'97については、どのような印象でしたか?

中本　ソフトの数としてはまだそう多くはないけれど、結構いいですよね。さっき『ゼルダ』を遊んだんですが、なかなかいい。それに『ヨッシー』は2次元の使い方がとてもよくて、触発されるところもありました。もちろん僕もこの世界でビジネスしてますけど、ユーザーに戻ったときにすごくワクワクしてきますよね。早く遊びたいなーって。ハドソンもこれからコツコツと作って腕を上げて、昨年よりも来年、来年よりも再来年はいいものができるようにノウハウを貯めて進歩していきますんで、よろしくおつきあいください。

INTERVIEW

はみだしスペースワールド ⑦ 中本さんの話は「金のマリオ 待ち合わせ広場」で伺ったのだが、インタビューの最中、「電○64」の編集部員がずっと張り付いていたのだ。やれやれ。

'98年も楽しみなスペースワールド

残念ながら『MOTHER3』など、64DDのほとんどのタイトルはビデオ出展のみだったけど、感動するには十分だったでしょ。なんたって、次々とカタチになって見えてきたN64のこれからの展開に期待は高まるばかり。会場で発表されたソフトは8ページからの特集を見てもらうとして、いよいよ任天堂が動き始めたという感じなのだ。しかも今回は2年ぶりに、ゲーム業界関係者が注目する山内社長の講演(82ページ参照)もあったし、全体的に緊張感も倍増。明らかに前回のスペースワールドを上回る規模になったといえるだろう。となると、気になるのは次回のNINTENDOスペースワールドだ。98年には64DDも発売されるし、製品群構想ももっと具体的なカタチとなって目にすることができるはずである。

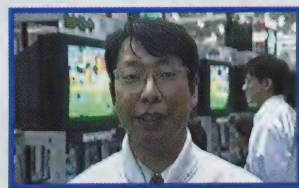
◆これが会場入り口。あいにくの曇りだったけど、場内は熱気ムンムンだったのだ

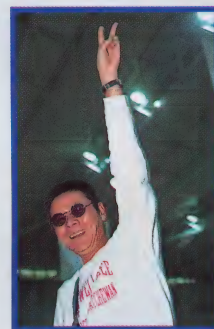
NINTENDOスペースワールド'97 会場で出会った人々

イベント特集といえば、これしかないでしょ。恒例の「会場で出会った人々」。残念ながらカメラが手元になくて撮影できなかったお方(例えば竹田玄洋さん)もいるけど、次の機会はまたよろしくなんです。

株式会社KCE大阪・神戸代表取締役である樹下國昭さん。つまりN64開発の総責任者なのだ。「まだ発表してないのも2タイトルくらい作ってますし、来年はチョット楽しみかな。あとは各メーカーさんのソフトを見て、やっぱり結構みんなちゃんと作ってはんねんなぁというのが分かりました(笑)。まぁ、ウチが最初先行してたんで、タイトル数ありましたけど、あらっていう感じです(笑)」コナミさん、期待してまっせ

左から『MOTHER3』アートディレクター・伊藤紅丸さん、ポケットカメラの田中宏和さん、『エフゼロX』チーフデザイナーの今村高矢さんだ

イマジニア社長の神藏さん(左)と田代専務だ。またオフレコ話をいっぱいお願いいたしますよ

会場からテレビ『64マリオスタジアム』に出演していた任天堂情報開発部の手塚卓志さん。超期待作『ヨッシーストーリー』のプロデューサーだ

NOAの荒川社長とH.リンカーン会長。あぁ、ゆっくりお話しを伺いたかったのだ

さりげなく会場を歩いていたおなじみの糸井重里さんなのだ

NINTENDOスペースワールド'97特集 最後はお約束の小ネタなんである

というわけで、NINTENDOスペースワールド'97で明らかになったことのおさらいを中心に、N64ワールドの今後の展開について紹介したけど、まだ書けないこともいっぱいあるのだ。というわけで、最後はやっぱりお約束のハミ出しネタで決まりなんである。

◆これがミュウプレゼントに使うマシン(貴重)。見れなかった人は残念でした

➡おねーさんとツーショットしつつ、みんながニヤニヤしていたポケットカメラのコーナー。シールもプリントアウトしてくれたのだ

⬆ポケットカメラに写ったふくもち嬢と会場で目立っていたポケットカメラの巨大オブジェなのだ

はみだしスペースワールド ⑧ 初日の招待日にはHAL研の岩田聡さんなど、ゲーム業界の有名人がいっぱいいたのだ。そういえば、平林久和さんやハドソンの高橋名人もいたぞ。

ご存じ、ゲーム界の巨匠、宮本茂さん。スペースワールド直前に45歳の誕生日を迎えたばかりなのだ

宮本茂さん in 幕張メッセ

『ゼルダ』は総合芸術として最高に近いものになるでしょう

スペースワールドの主役といえば、やっぱりこの人。取材申し込みが殺到して、各社30分しか時間をもらえなかったんだけど、制限時間いっぱい、精一杯インタビューしたので、じっくり読んでちょーだい！（『ゼルダ』ページにもインタビュー記事掲載してます）

30分1本勝負インタビュー

●このスペースワールドでは何件くらいインタビューを受けてらっしゃるんですか？

■トータルで14～5件になりますね。日本の雑誌だけでなく海外からも来ていますからね。アメリカのほかに南米と、あとヨーロッパ…イギリス、スウェーデン、あとフランスがいなかったかなあ。毎年来ているんですけどね。

●お疲れさまです。同じ質問ばかりで大変でしょう。

■ビデオを撮っておいたら良かったなあ（笑）。

●そのなかでいちばん良かった質問って何ですか（笑）。

■いちばん良かった質問ね…、「社長はお元気ですねえ」って（笑）。

●ところで、ショーの会場を回られての感想は？

■招待日だった昨日（21日）とはガラッと違って（笑）、子どもがいっぱいいて、やっぱりマーケットは広いと感じましたね。かつてはみんながいたんですよね、昨日の（大人の）層と、今日の（子どもの）層と。ところが年齢がどんどん上にあがっていて、というのが今のゲーム業界ですよね。ですから子どもだけでなく、両方の層が来ていたらどうなっていたんだろうと感じましたね。まあ、今日はうまく混じっていますよね、ゲーム毎に。両方の層に受けるラインナップが揃っていて良かったなあと思いましたね。N64のなかでも「ヨッシー、バンジョー系」と「ゼルダ、エフゼロ系」という具合にうまく分かれていて良かったと思います。

●今回のショウでは「つながる」「広がる」というのがキーワードになっていますが、宮本さんはどうお考えでいらっしゃいますか？

■基本的には見ていただいたとおりです。ああいうことをやることでゲームの種類がもっと増えないかと…、これはゲームの数が増えるということではなくって、ゲームの種類が増えないかということをずっと目指してきたわけで、これまではただ構想をしゃべるだけだったのが、今回はひととおりのハードの構想が見えて、音声入力があったり、64GBアダプターがあったり、ビデオキャプチャーカセットがあったり、で、ポケットカメラがあったり、ああいうものを見てもらえたんで現実味がでてきたかなあと感じましたね。

宮本さんが大きく関わったソフトは3本+α

●で、いま宮本さんが関わっている仕事というのは？

■今度の『ヨッシー』についてはスーパーバイザーというカタチでちょこっと出ているくらいですね。

●もう手塚卓志さんに完全におまかせと…。

■そうです。プロデュースはおまかせで、で、僕の仕事は『ゼルダ』のほうが主になっているという状態ですね。

●ここ数カ月の宮本さんの仕事の比率はどうなっているんですか？

■一般業務という…、たとえば再来年（'99年）のことを決めたり、次のハードのことを決めたりというのが3分の1くらいあるんですね。それに任天堂の外で作っている『ポケモン』関連の仕事をしたり、糸井さんに会ったり（笑）、そんなことで3分の1くらいは時間がとられていますね。で、残った3分の1の時間のなかで70パーセントくらいを『ゼルダ』につかって、あとは僕がプロデューサーをしている『エフゼロ』とか『スノーボーディング』をちょこちょこっと見ています。ですから、だんだん『ヨッシー』への関わり方が下がってきているという感じですね。

●『マリオアーティスト』シリーズは…？

■そうそう、忘れてました（笑）。『マリオアーティスト』も直接はやっていないんですけど、僕がコンセプトをたてていろいろやっていますんで、かなり入れ込んでます。

●先ほど、『マリオアーティスト』のミニステージの前で真剣にご覧になってらっしゃいましたね。

■どの程度、来場者にウケているか見ようと思って。

●印象はいかがでした？

■まあ、5人しか観客がいないこともあると思うと、たくさんの人に見ていただいて良かったなあと（笑）。シリーズのなかでも『タレントメーカー』なんかはかなりイケると思いますね。これはグループ、たとえば修学旅行なんかで1クラス50人くらいが集まってやると盛り上がると思いますよね。あらかじめ作っておいたキャラではなくって、その場にいる○○君を登場させるというのでは全然ウケかたが違いと思うんで。それから面白いのは家族で楽しめるということですね。お父さんとかおばあちゃんを材料にしてゲームをするとか…（笑）。

●僕のおばあちゃんがゲームのなかで動いてるって！（笑）。

■80歳のおばあちゃんが元気よく踊ってるって！（笑）。

『ゼルダ』は宮本ソフトの最高傑作になるか!?

●厳しい質問に入ります。『ゼルダ』の年内発売が「98年4月下旬」に変更されたわけですが…。

■ごめんなさいね。精一杯闘ったんですが…。ただ、完成が間近であるということがこの会場で見てもらえたと思うんで、（その質問は）かんべんして欲しいなあ（笑）。

●ただ、あと4～5ヵ月待てば、実際に『ゼルダ』をプレイできるようになるわけで…。

■もう大丈夫でしょうね。

●会場ではそれだけ待たされ甲斐のあるゲームだなあと感じられたんですが。

■せめてそう言っていただけると幸せです（笑）。

●で、これほど時間をかけて『ゼルダ』のどの部分を磨いてらっしゃるんですか？

■やっぱり、フルオートで触りやすい、しかも本物の3次元の世界…、本物に近づけば近づくほど難しいというのがわかっているわけで、それをいかに誰でも触れるようにするというのがポイントですね。それから、少しでもN64のパフォーマンスを引き出すために、『マリオ64』でも60パーセントしか引き出していなかったわけですから、今度の『ゼルダ』では80パーセント、90パーセントまできましたから、次にとりかかるゲームでは95パーセントまでいきたいなあと思っています。ステップがありますから、そのためにシステムを作って入れ替えたり、いろんなことをしています。

●『ゼルダ』は宮本さんの作品のなかでも最高傑作として位置づけていいんでしょうか？

■そんなことはないでしょう（笑）。やっぱり若いときのほうがねえ（笑）。でも、いまチームの総合力がすごい上がっていますから、それに何人も優秀な人がスタッフにいますし、プログラマーも1人だけじゃなくかなり揃っていますので、総合芸術としては最高に近いでしょうね。

●これまでのすべてのゲームソフトのなかでも最高傑作ではないかと。

■さあ、わかんないです、それは（笑）。「世界のトップをいかないといけないという責任について、あなたはどう考えますか？」という質問を昨日、海外のプレスから聞かれたんですが、「そんなこと考えたことありません」（笑）って答えたんですが。「そうか、そういうことを期待されているのかあ」って考えて恐くなったんですが（笑）。まあ、一生懸命やっていれば、一応ゲームの先端のあたりをやっているっていう自負はあるんですけどね。

●『ゼルダ』のプレイ時間はどのくらいになりそうですか？

■まだ全部終わっていないのでわかんないですけど、普通にプレ

イして30～40時間になるでしょうね。アクション要素が強いので、もっとかかる人もいるかも分かりませんが。でも、これまでの『ゼルダ』のパターンになると思いますよ。すごい上手になって、デバッグ要員みたいになってくると、「5時間早とき」とか、そんなことができるように仕上げたいと思っているんですけどね。

●「カセット版と64DD版の違いについて教えて」という読者からの質問が多いんですが。

■それには正直に答えるようにしていまして、まだ決めていないんです。64DD版のシステムは並行してやっているんですが、あの、カセットを使いながら、あとからDDをさすということはN64では可能なんです。『ゼルダ』というのは、もともとストーリーで遊ぶゲームじゃなくシステムで遊ぶゲームなんですね。で、新しいデータが入ってきたらそれなりに遊べるということを計画してきましたし、まあ64DDが出てから半年から1年になって、『ゼルダ』もDDで遊びたいなあってことになるんでしょうから、そのときは追加システムをディスクで発売することもあると思います。でも、カセット版とまったく違ったシステムの『ゼルダ』にするんであれば、3年後とかいう話になるでしょうね。ちょっと迷っているところなんです。これは世界中に言っていることなんです(笑)。

『エフゼロ』の魅力、『テン・エイティ』の魅力

●『エフゼロX』の魅力について教えてください。

■『エフゼロX』は「家庭用ゲーム機史上最高速バトル」というのを目指していまして、技術的なことを言えば秒間60フレームという最高速で、当然4人用もちゃんと動くんですね。それからマッハという、それこそ時速1000キロを超えるスピードですね。だけど、おかしいですよね、時速1000キロって。でも、本当に時速1000キロの乗り物があったらあんな風に見えるはずなんですよね。だけど、あんなに旋回性能があるのはおかしいんですけどね。とにかくレースゲームは山ほどあるので、『エフゼロX』はできるだけエフゼロらしく作ろうというのがあったんですね。あれは重力を無視したシステムなんで、パイプの外側を走るようになっていて、変に操作すると飛び出していくようになっていて、これがなかなかカッコいいんです。それに道のほうに僅かな重力があるという世界で、そこをマッハで走り回るのが新鮮ですよね。それから、拡張ディスクというのを予定していて…、この話は前にしましたっけ?

●ええ、64DDの話ですよね。

■自分でコースをエディット(編集)できたり、あとから最新データを、たとえばチャンピオンデータをアップデートできたりするわけですね。そのあたりを考えていまして、ミュウプレゼントみたいにイベントであげることもありますし、ローソンのニンテンドウパワーを使って配ることも可能になるでしょうね。

●最高速度はどのくらいまで出るんでしょうか?

■僕も試していないんで、どのくらいまで出るのか…。

●編集部では1600キロくらいまでは出たんですけど。

■そんなに出ましたか。とにかく直線をひたすら走り続けているとスピードが出るんで、いまコースをエディットできるやつで、わーっと直線だけのコースを作って、それでダッシュマークを並べ続けると、ものすごいスピードが出るんですよ。

●『テン・エイティ スノーボーディング』については…。

■冬の『ウエーブレース』です。僕はスキーをするんで、スキーのゲームを作りたかったんですよ。でも今はスノボのほうが圧倒的に人気があるし、で、去年('96年)いろいろやってってやっぱりスノボに絞ろうということになったんです。で、スキーは自分でやるもんだからいろいろ凝ってしまうんですね。だからスノボくらいのほうが距離感があっていいかなあと。

●光の演出なんかスゴイですよね。

■うん。それに、実際に雪を踏みしめたような感覚っていうのをどうしても出したかったんですよ。だから、初めてスキー場に行ったときに「あ、これだよな。あのゲームに似てる!」ってバーチャルで先にスキーを体験してもらおうということなんです。かなり、足ごたえ、雪の踏みごたえに関してはこだわっていまして、それ以外は完全におまかせなんですけどね。

宮本さんの98年はどうなる、どうする?

●ところで、『ゼルダ』以降の宮本さんの大仕事というのは、やはり『ゼルダDD』ということになりますか?

■64DDとかN64のGBアダプターとのつながり…、あと『キャベツ』とか、全体のプロデュースをするのを意識しているんです。ですから、新しい遊びの構造を作っていきたいと思っているんです。64DDが売れれば、いろいろそのあたりを手をつけられるんで。

●スペースワールドの雰囲気を見たかぎり、64DDは成功は間違いないでしょう。

■そうですね。あとは、日本経済が破綻をしなければ。だからお父さんもいっしょに買って遊びたいというものになればいいなあと。パチンコ行くくらいの値段で買えるわけですから(笑)。

●最後に宮本さんの98年の抱負を聞かせてください。

■今回のショウで発表した作品を全部発売する…ということです。

●裏切らない…と。

■裏切らない…、はい。

●発売も遅れない…?

■発売日はねえ、バグがしっかりとれるまではわからないんですよ。バグで1ヵ月以上違うんですよ。『ヨッシー』もクリスマスは楽勝で進んでいたんですが、いろんなトラブルがあって…。

●残念ながら制限時間となりました。それではお約束の○×クエスチョンということで(笑)。

■…はい(笑)。

64ドリーム恒例
○×クエスチョン

Qスペースワールド'97は大成功である ―― ○
編集:ちょっと挙げるのに時間がかかりましたね
宮本:すぐ挙げると偉そうかなあと(笑)

Q生まれ変わっても任天堂に入る ―― △

Q自分はいい父親である ―― △
編集:前回、「いい夫である」という問いには○だったんですけど…
宮本:じゃあこれ(と言ってすばやく○に変える)

じゃあ…これ!!

QN64のCMに出てみたい ―― ×
編集:どうしてですか?
宮本:目立つのイヤやから(笑)

Q日本人に生まれて良かったと思う ―― ×
宮本:英語がもっとできればと

Q酒を呑んで暴れてみたいこともある ―― ○

Q家庭より仕事のほうが大切だ ―― △

Q何よりもテレビゲームが好きだ ―― ×
宮本:作るのが好きです(と言って○を挙げる)

Qギターの腕前はプロ級である ―― ×
宮本:だから練習するんよ～(笑)

Qハムスターは大切な友だちだ ―― ○
宮本:このあいだ、死んじゃいまして、だからお葬式をしたんですね。迷ったんですが、新しいのを飼いはじめました

Qパンツはブリーフに限る ―― ○

Qインタビューの残り時間は2分だ ―― ○
(広報・稲葉さんの「時間がないので急いで」という催促に、宮本さんが自分で質疑)
編集:急ぎます(笑)

Q早起きだ ―― ×

Q飛行機は苦手だ ―― ○
宮本:できたら乗りたくないんです

Q64ドリームはいい雑誌だ ―― ○
(以外とすばやく)
編集:ありがとうございますぅ!!

Q100歳まで生きたい ―― ○
(ちょっと迷って)

Qバレンタインチョコは30個以上もらう ―― ×

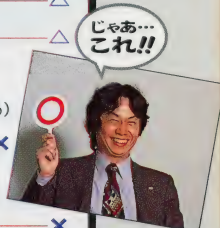
Q山内溥社長を尊敬している ―― ○

Q海よりも山のほうが好きだ ―― △
宮本:あ～難しいなあ。前は山が好きだったんだけど、最近は泳げるようになったんで

Q入院したことがある ―― ×

Q和食党である ―― △
編集:麺類がお好きなんですよね
宮本:和洋麺が好きなんです

Qゼルダは GWには必ず遊べるように発売する ―― ×
宮本:僕はロムが宇治工場に入るまでは発売日のことは絶対に言わないです。けど、たぶん大丈夫です(笑)

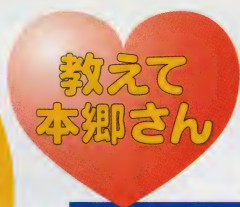
Q98年、N64は大ブレイクする ―― ○
宮本:64ドリームも大ブレイクするでしょう(笑)
編集:あ、ありがとうございますぅ!

NINTENDOスペースワールド'97開催記念プレゼント

宮本茂さんサイン入り「NINTENDOスペースワールド'97オフィシャルガイドブック」を5名様に差し上げます。ご希望の方は、お名前、住所、年齢、そして今後、本誌の特集でとりあげて欲しい記事などを書いて、官製ハガキで送ってください。

宛先
64ドリーム編集部
「宮本さんのガイドブック」係まで
締め切りは98年1月21日です。お待ちしてます!

12月号ドリームプレゼントの当選者発表!!
「スーパーマリオワールド SFメモリカセット」原山大輔(長野県)、「MOTHER2 SFメモリカセット」田口銀次(岩手県)、「サイン入りドリーム4月号」松永久悟(大阪府)、「同11月号」中島貴子(岩手県)、「サイン色紙」中尾創(神奈川県)福本智景(広島県)、「D.C.M.C.Tシャツ」戸塚和人、(静岡県)邑橋正樹(滋賀県) おめでとう!

教えて本郷さん

質問箱

取材・構成／編集部

いや〜、ホントにホント大盛況だった
NINTENDO スペースワールド'97の3日間。
会場ではN64の進化の方向性も見えてきて
64ドリーム取材チームも大満足。
でも、知れば知るほど謎が深まるのがN64の世界。
お疲れのところ恐縮ですが、今月も教えて！本郷さん。

➡リンクのコスプレで幕張の会場を歩く本郷さん（ウソ）。実は神奈川県のクルーさんから送っていただいたコラージュです。名付けて『本郷の伝説〜時のメガネ』

回答者
任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

平成天皇が美智子妃とご成婚された1959年、滋賀県大津市に生まれる。38歳の本郷さんの年末年始のスケジュールは「大掃除して、近江神宮にお参りして…普通の正月ですわ〜（笑）」

N64が出て2度目のスペースワールドはいかがでしたか？

山梨県・スイリさん

ホントに大盛況だったですね。

行列が海浜幕張駅に届かんばかりに続いていましたからね。実際のところ開催前はどのくらいの人に来てもらえるか心配していましたし、「ミュウ10万人プレゼント」というイベントをやったものの、当選した人たちが皆さんいらっしゃるとは限りませんしね。でもフタを開けてみて、本当にたくさんのお客さんがいらしたのでホッとしました。開場も9時が当初の予定だったんですが、30分繰り上げたくらいで、閉館時間も60分延ばしたんです。来場者数は延べ数で24万4968人と発表しましたが、ミュウプレゼントと一般会場への入場者がダブっていますから実数はわかりませんが、少なくみても13万人以上の方々がいらしたと思います。今回はとくに親子連れのお客さんが多くて迷子になられたお子さんも目立ちましたね。それからマイカーで来られたお客さんもたくさんいて、周辺の駐車場はどこもいっぱいだったようです。

➡スペースワールドの会場になった幕張メッセの新館。2日目はあいにくの雨模様となったが、多くの任天堂ファンが訪れた。64ドリームのスタッフも入場するのに苦労したぞ

N64ゾーンの印象はいかがでしたか？

東京都・64ドリーム

来場者にはN64の凄さをわかっていただけたでしょうね。

『ポケモンスタジアム』は、これまでモノクロだった図鑑と対戦の画面が64DDによってよりリアルに、いかにきれいになるかというのを観ていただけたと思います。『ポケモンスナップ』もポケモンの住んでいる世界観のなかに入っていけるので面白いですよね。これは音声で気をひく『ピカチュウげんきでちゅう』とは違って、石やそのほかのものを投げてポケモンの気をひいて写真を撮るようになっているので楽しみですよね。ソフトが発売された暁には、64ドリームのような雑誌でも「面白い写真が撮れたら送ってね」みたいなコンテストもできるでしょう。『ピカチュウげんきでちゅう』のコーナーでは肩車して観ていただいてたりして、ポケモン人気の凄さもわかりましたね。それに『ゼルダ』の画面を観てる人たちからは、たとえば馬に乗ったシーンやドドンゴと闘うシーンが流れると「オオッ」という声があがっていましたし、イベントとしては大成功だったと思います。

ジャックの豆の木プロジェクト*はどうなっていますか？

福井県・ごえごえ46さん

今回、『ポケモンスナップ』を出展しました。

ジャックの豆の木のチームは『MOTHER3』などのN64ソフトの開発をしているHAL研の社員なんです。『ポケモンスナップ』はもともとポケモンを使わずに、いろんなスナップを撮って遊ぶゲームとして開発していたソフトなんですね。マリーガルでやっている『ピカチュウげんきでちゅう』も最初はピカチュウを使わずに音声認識だけでソフト開発が進んでいたんです。いま最もインパクトがあるのはポケモンですから、それぞれのソフトでポケモンキャラを使おうということになったんです。

⬆岩田さんが「ジャックチームが新ジャンルのゲームを開発中」(64ドリーム10月号）って語ってたんだけど、『ポケモンスナップ』のことだったんだね

＊ジャックの豆の木プロジェクト＝数年前に「N64ソフト作りたい！」という人を公募したプロジェクト。あの糸井さんや宮本さん、それにHAL研の岩田さんらが審査員をつとめ、約20名のクリエイターが採用された

スノボゲームについて教えて！

宮城県・もうすぐサラリーマンさん

タイトルが『テン・エイティスノーボーディング』に決まりました。

「テン・エイティ」というのはスノボの技の名前なんですね。1回転すると360度、3回転すると1080度というわけで、空中3回転技のことを言うらしいんです。スノボの世界では何人がこの技をできるか知りませんが、「テン・エイティ」というのは凄い技のようですね。このゲームは任天堂から発売される98年最初のN64ソフトということになりますね。ノリ的に言うと『ウエーブレース64』の冬版ということで楽しんでいただければと思います。

⬅このウルトラ超美麗グラフィックに注目！ そんじょそこらのアーケードゲームもかなわない美しさなのだ（写真は実際のプレイ中の画面なんだよ～!!）

『マリオアーティスト』のマウスは発売しませんか？

愛知県・ヨッシー二名郎さん

マウスは同梱にしたいですよねぇ～。

3Dスティックで絵を描くこともできるんですが、やはりマウスがあったほうが描きやすいですよね。今回、3本のタイトルを発表したわけですが、ソフト単体で発売するものと、マウスが同梱されるタイトルが出てくるかもしれませんし、場合によってはマウスを単体で発売することになるかもしれません。いま検討しているところです。それにビデオ画像を取り込むことのできる「キャプチャーカセット」についても3つのどれかに同梱するかもしれませんし、あるいは別売りになるかどうか、まだ決まっていないんです。

⬆どうやらマウスパットも同梱されるらしいぞ。個人的にはピカチュウのイラストが入っているとウレシイなあ

はみだし質問箱

Q なみのりピカチュウでN64の売り上げは伸びましたか？（鹿児島県・ノコノコの子さん）

A 「う～ん、どうでしょうね。なみのりピカチュウへの応募は数万件あったようですね」

『ポケモンスタジアム』に「64GBパック」は同梱されますか？

東京都・64ドリーム

可能性はとても高いですね。

「64GBパック」がなければプレイできませんからね。ここで気をつけていただきたいのは「64GBパック」に『ポケモン』以外のゲームボーイソフトを差し込んでも画面には何も映りません。ですから「スーパーゲームボーイ」のN64版というわけではないんですね。いまのところ対応ソフトは『ポケモン』の『赤・緑・青』と98年の3月に発売される『金・銀』のみで、『ポケモンスタジアム』のディスクを64DDに入れて遊んでいただくことになります。それからこの『ポケモンスタジアム』でも、ポケモンリーグのルールなどをあらかじめ設定できるようにしようと思っていますので、もっとカンタンに対戦できるようになりますよね。それにポケモンリーグも3Dポリゴンのカラーでできるようになりますから、全国大会なんかやっても大いに盛り上がるでしょうね。

↑これが「64GBパック」。おもしろコントローラパックの第2弾って言っていいんだろうか？　それにしても今回のショーでは新しい名称が多くて頭が混乱しそうだな

64DDの3月発売は大丈夫ですか？

神奈川県・クルーさん

98年の6月に発売延期になりました。

これについては任天堂の山内社長の講演や一部の新聞でも報道されましたが、ソフトの開発が間にあわないというのが大きな理由です。いつも同じ理由で申し訳ないのですが…。現状では98年の6月を目指していまして、同時発売ソフトとしては『ポケモンスタジアム』のほかに『シムシティー64』、それから『MOTHER3』も間に合えば出したいところですね。3月発売を楽しみにされていた方にはごめんなさいと言うしかありません。

➡ある受験生くんから「64DDの発売が97年12月から98年3月に延期になってホッとしました」っていう便りをいただいたのだが、また延期になってガッカリしてるんじゃないだろうか。でもいずれ64DDは発売される。人生は長い。楽しみは先に残しておこう！

「ポケットカメラ」は64DDとつながりますか？

大阪府・遊遊紀人さん

さあ、それはどうでしょうね。

『マリオアーティスト』であれば家庭用ビデオから画像を取り込むことができるのですが、ポケットカメラはあくまで屋外に持っていって気軽にシールを作れるというタイプの商品なんですね。画質から考えても、『タレントメーカー』などのソフトには「ビデオキャプチャー」から取り込んだほうが楽しめるでしょうから、N64と「ポケットカメラ」をリンクさせるかどうかについてはなんとも言えません。それにしても「ポケットカメラ」というのは、いたずら心満載の商品で、人によっていろんな遊び方ができるんでしょうね。もちろん小さなお子さんでも楽しめるんでしょうけど、会場で見ているかぎり、高校生くらいの女の子たちも何度も何度も撮影してプリントアウトしていましたし、結構幅広い層にウケると思います。

↑このレンズの部分が「モンスターボール」に似ていておしゃれー」と言ったのは本誌専属ライター尾関友詩。本誌独占の開発者インタビューは特集ページを読んでね

98年のN64戦略について教えてください。

山口県・山本大樹さん

やはり期待は『ゼルダ』でしょうね。

『ゼルダ』は皆さんが待ちに待たれているゲームなので、4月末には間違いなく出したいですね。その後は『エフゼロX』が出て、追って『エフゼロX』の追加データ版*を64DDで出してというふうに、98年前半だけでも6本くらいのソフトを発売する予定ですから、間違いなくN64は盛り上がっていくと思います。それにN64以外でも2月には「ポケットカメラ」が出て、3月には『ポケモン金・銀』が出てくるわけで、98年はいろんな遊び方を楽しめる年になるでしょう。

↑「先のとがった耳の少年の登場は確かに遅れた。しかし彼は間違いなく98年のゲーム業界を引っ張るであろう。黄金週間には必ずや人々の心に真の感動を与えるであろう」（ドリーム黙示録より）

＊『エフゼロX』の追加データ版＝『エフゼロX』が発売されて、おそらく2～3ヵ月以内に発売されるであろう64DD専用ディスク。これがあれば自分で好きなようにコースを作れるようになるのだ

はみだし質問箱

Q『ヨッシーストーリー』が最初の予定より8日間遅れた理由は？（大阪府・Kansai Kidsさん）

A「デバック作業など、最後の仕上げに時間がかかってしまったんです」

N64は本当にゲームを変えるのか心配です。

神奈川県・小澤肇さん

幕張に来ていただければわかったでしょうね。

スペースワールドの会場では「これはちょっと変わってきたな」という雰囲気を体験できたでしょうね。これまでのようにゲーム機にカセットを差し込んでそれで完結するというわけではなくって、ビデオやゲームボーイをつないだり、マイクで音声入力ができたり…、それに『マリオアーティスト』のようにデータをやりとりもできるようになるわけで、社長の講演（82ページ参照）にもあった「交換」したり「追加」できることで、ゲームの世界は大きく変わってくるでしょうね。

⬆アトランタE3や東京ゲームショウに比べると見た目は地味なスペースワールド。でもね、ソフトの充実度（数じゃなくて内容）はダントツ世界一。ゲームが変わる、N64が本当に変えるのだ

なぜ、N64はこんなに面白いのですか？

兵庫県・チャイナのおみやけくだチャイナさん

時間をかけて作りこみますから。

N64ソフトを作っている情報開発部の宮本なんかに言わせると、「もうこれくらいでいいんじゃない」って抑えたくなるくらいに、『ゼルダ』や『エフゼロ』などの開発チームは頑張っているみたいですね。ですから逆に言うと、当初の予定より発売が遅れてしまうということにもなるんですが（笑）。まあ、ある段階までくれば区切りは来るんでしょうけど、「より面白いものにしたい」ということでスタッフは努力してますし、任天堂の方針としても「面白くないものは売らない」という考えでやっていますからね。発売から1年以上たっても遊び飽きない、それぞれのジャンルで「定番」になるようなソフトを作っているということでしょう。

➡そりゃあ、64ドリームだって正月に『ゼルダ』をプレイしたかったさ。でもね『ゼルダ』って本当に「待ち」甲斐のあるゲームなんだからー。W杯の前にプレイできることを幸せだって考えようよ

『ヨッシーストーリー』のCMについての感想を。

神奈川県・繁村ナオミさん

カレーのCMみたいになりましたね（笑）。

僕がCMコンテから想像していたのはメルヘン調の世界観で、お年寄りのおばあさんが刺繍をしているシーンだったんです。でも実際は結構若い女性が出てますからね。彼女らが陽だまりのなかで刺繍をしていて「♪タンタンタン〜」って音楽が流れてくると、「これからみんなでカレーを食べよう!」（笑）みたいなテレビCMのノリに感じてしまうんです。初めて見たときはヨーロッパの国のお食事どきっていう印象を受けましたね。これはCMの出来が悪いという意味じゃないですよ。はじめは『ヨッシーの絵本』というタイトルだっただけに絵本感覚に上手に仕上がっていると思いますね。

⬆このインタビューの後でCMを見たんだけど、確かに「カレーマルシェ」の雰囲気がありますね。「ポケモンカレー」の次は「ヨッシーカレー」が永谷園から発売される!?

はみだし質問箱

Q『ポケモン金・銀』に隠しキャラはいるのですか？（千葉県・市川洋平さん）

A「ミュウはデータの空きが余ったから入れたんですね。ですから、まだわかりません」

『ポケモン64』と『ポケモンDD』の違いを教えて！

大阪府・荒木悠希さん

『ポケモンDD』というのは『ポケモンスタジアム』になりますね。

ポケモン関連ではカセットで発売される『ピカチュウげんきでちゅう』やディスク版『ポケモンスナップ』の計3タイトルを今回のショーで発表することができました。そのほかにもいろいろ作っていると思いますが、まだ発表できる段階ではありません。『ポケモン64』というのは『ポケモン金・銀』に続くRPGソフトになるんですが、まだ『金・銀』が発売されていない現段階ではなんとも言えないというのが正直なところです。とにかく『金・銀』が出る98年3月以降からの話になるでしょうね。

➡ポケモン金・銀』の主人公、ホンゴーヨシオ（ウソ）。名前はまだない。少なくとも前作の主人公よりはキレそうなタイプではある（アニメのなかでの関係はどうなるんだろう？）

発売されて2年近い『ポケモン』がまだ売れ続けているのはどうして？

大阪府・Kansai Kidsさん

何よりゲーム性が高いということでしょうね。

通信ケーブルをうまく生かせたというのが大きいですね。モンスターの交換ができるとか、交換することで成長が早まるとか、交換するための動機づけがしっかり考えられているということでしょう。それに小学生って集めることが大好きですよね。それはカードだったり切手だったり、集める対象は時代によって変わってくると思うんですが…。それにかぶと虫なんかを育てるのも好きですよね。さらにモンスターも151匹も揃えているわけですし、カセットの色によって出現率を変えるような仕掛けもよかったんでしょうね。また、液晶のなかでしか見れなかったのが、97年4月にアニメ化されることでポケモンが生き生きと動き出して、かわいい声も聞けるようになったわけですから。グッズの売上げもアニメが始まってから急激にあがったようですしね。

➡あと半年ほど待てばキミの『ポケモン』が右のような画面で遊べるようになるのだ。ふっふっふ

「ポケモン」以外でアニメ化はしないのですか？

兵庫県・垣内勇さん

お話をいただくことはありますね。

たとえば「カービィ」をアニメ化したいとか、昔だったら「マリオ」をしたいとか。ただ、権利まわりの問題とかがありますので、いまのところ「ポケモン」のほかに任天堂キャラがアニメになるという話は決まっていませんね。いろんなところからオファーは結構来るんですけどね。マリオについては昔…何年だったかも忘れましたが、松竹でアニメ映画になったことがあるんですよ。「ピーチ姫 救出大作戦!」というタイトルでしたね。クッパの声優を和田アキ子さん…(笑)、ピーチ姫を山瀬まみさんがやっていたんですね。マリオの声優は誰だったのか…、エライ昔のことなので忘れました。

⬆編集部のある九段の隣が神保町。さすが日本一の古書の街というだけあって、ありましたよ『ピーチ姫 救出大作戦！』のセル画(200円でした)。ピノキオの気色悪さに注目してください

はみだし質問箱

Q 『シムシティー64』と『シムシティ2000』はどこが違うの？（東京都・カリメロさん）

A 『作っている会社が違うんです（笑）。任天堂のは64DDで、イマジニアさんのはロムという違いもありますね』

ポケモン映画のアニメーション監修はあの「ハイジ」の小田部羊一さん？

静岡県・あるブスのハイジさん

はい、そうです。

小田部氏は以前、東映動画にて「アルプスの少女ハイジ」など、いろんなアニメを担当してこられたんです。あの「もののけ姫」の宮崎駿さんとも一緒にお仕事されたようですね。かなり前に任天堂に入られたんですが、情報開発部に所属しながら、マリオなどのキャラ監修などもやってきました。話は変わりますが、ポケモン関連のグッズって多いですよね。ですからポケモンの品質を守るためにクリーチャーズや任天堂、小学館プロダクションなどの関係者が毎週集まって会議を開いているんです。細かい話をすると、アニメがスタートして版権の窓口は任天堂から小学館プロダクションに移ったんですが、もちろん報告は届いています。

➡このお方が小田部羊一さん（ポケモン映画の発表会で）。あの宮崎さんとも旧知の仲なのだ

『エフゼロX』のイラストは誰が描いているんですか？

静岡県・鈴木智久さん

情報開発部のデザイナーが描いています。

詳しくは発売後に取説を見てもらえればわかりますが、『フォックス64』のアートディレクターをやっていた今村高矢が描きました。『エフゼロX』については、今回のショーで出展したロムの開発度が60パーセントということで、発売はもう少し先のことになります。スーファミ版の『エフゼロ』とN64版を横に並べてプレイすると、その違いがハッキリすると思うんですが、新しいグラフィックに皆さん慣れてきていますし、『エフゼロ』には熱狂的なファンが多いですから、そんな方にも満足していただけるように確かな作品に仕上げたいですね。

➡写真の右にいるのが任天堂の今村さん（64ドリームの読者の皆さんは知ってるよね）。スペースワールドの会場でお会いしました

『MOTHER3』のサブタイトルは何ですか？

大阪府・GOEGOEさん

『奇怪生物の森』です。

でも正式に決まったわけではなくて、まだ仮称なんです。ですから別のタイトルに変わる可能性は大いにあります。以前、サブタイトルに『キマイラの森』とつけたことがありましたが、『森』がつくのは間違いないでしょうね。『MOTHER3』のロゴは金属と樹をイメージした、とてもおしゃれな感じに仕上がっていますので、サブタイトルもそのイメージに合うように検討しているところなんです。

➡残念ながら幕張ではプレイできなかった『MOTHER3』。発売は98年末？って聞くと「そんなこたぁないでしょう」と本郷さん

『MOTHER3』は64DDと同時発売されますか？

三重県・マリオ2世さん

したいですねー、したいですねー（笑）。

今回のスペースワールドではビデオでの出展になりましたけど、制作がめちゃくちゃ遅れているということではないんです。基本的なシステムは、とうにできあがっていますし、当初は98年の3月に発売すると言っていたわけですから、遅れてもなんとか6月には売りたいですよね。何と言っても期待の大きなタイトルですからね。

➡『MOTHER3』の父、糸井重里さんをスペースワールド会場でキャッチ！「MOTHER3は大丈夫ですよね」という64ドリームの問いに糸井さんは栄光のVサインをしてくれたぞ

はみだし質問箱

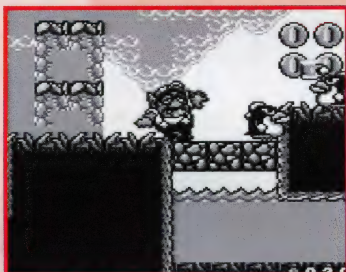
Q 任天堂ではパズルゲームを作らないのですか？（神奈川県・杉浦朋広さん）

A 「N64でこんなパズルゲームがあったらいいだろうな、ということで実験はしてます」

『ワリオランド』はN64で出ないんですか？

山梨県・天野哲治さん

出ないとは言えないですね。

ワリオというのは情報開発部の宮本の発案したキャラじゃないんですよね。もともと開発1部で…、ここではゲームボーイやポケットカメラなんかを作っているんですが、ワリオはそこで生まれたキャラなんです。ほかには『メトロイド』も開発1部がやっていたんです。まあ、同じ会社のキャラなんですが、もしワリオのゲームがN64で出るとすれば、開発1部で開発するなり、監修することになるでしょうね。ただ、開発1部はいま、ゲームボーイ関連の仕事で忙しいですから、出るとしても先の話になるでしょうね。

◆ゲームボーイ版『ワリオランド2 盗まれた財宝』は98年2月発売。編集部でも遊んでみたけど酔っぱらったワリオには笑えるぞ

64DDのソフトのパッケージはどんな感じになるんでしょうか？

埼玉県・ドクター・デスさん

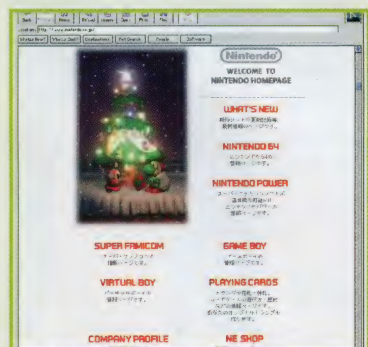
プラスティックのケースになる公算が高いです。

64DDのディスク自体、少し厚みがありますので、サイズは2枚組のCD-ROMのケースをちょっと小型にしたものをイメージしていただければ分かりやすいでしょう。ですから取扱説明書も、通常のN64ソフトの、いわゆるカセットタイプのものよりも小さくなりますが、その分ページを増やす予定になっています。64DDは98年の6月には発売されますから、いま任天堂のなかでいろんな案を出して検討しているところなんです。要はN64ソフトと一目で見分けられることが大きなポイントになるでしょうね。

アメリカ版64DDにはモデムが内蔵されるって本当ですか？

大阪府・ニセ本郷64さん

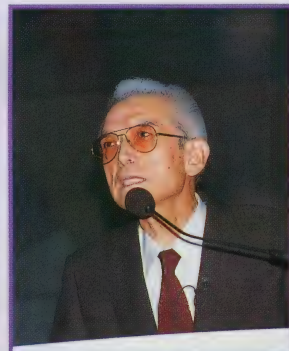
そんな予定はありませんが。

64DDのアメリカでの発売時期が正式に決まっていない段階なのでなんとも言えませんが…。日本で発売する64DDにモデムをつけないのは、やはりコストの問題です。1円でも安く売りたいと考えていますし、通信対応のソフトがないなかでヘタに原価を上げる必要はありませんよね。いずれ通信対応のソフトが出てきても、N64には外付けで通信モデムをつけることができますし、セタさんからも『森田将棋64』のように通信モデム内蔵のカセットが出されますので問題はないでしょう。

◆N64に通信モデムがつながって、インターネットができるようになると、新作情報は任天堂のホームページからゲットする人も増えるんだろうね

「ニンテンドウパワー」が展示されなかったのはどうして？

千葉県・幕張メッセサンオーさん

スペースワールドは元来流通向けのショーなんです。

ただ、今年は『ポケモン』関連のイベントが多かったので、ユーザー向けのショーの色合いが濃かったんですが…。ですから、流通のみなさんが取り扱われる商品であれば展示したんでしょうけど、いまのところ「ニンテンドウパワー」というのはローソンさんでしか扱っていませんので、展示しなかったんです。ただ、先月もお話しましたが、書き込み専用機を開発しているところですから、完成すれば出展する意味も出てくるでしょうね。

◆山内社長の講演も、流通関係者に向けての話だった。とても長い話（1時間）だったこともあり、途中で眠くなってしまった…（ごめんなさ〜い、ぶたないで〜）

はみだし質問箱

Q 64DDが出たらサテラビュー対応してください（北海道・池田純さん）

A 「う〜ん、難しいでしょうね。別途ハードを開発しなければいけませんからね」

任天堂からはレフト、またはファミコンポジションのソフトは出ないのですか？

埼玉県・ゼルダとリンクさん

いまのところは予定がないですね。

N64のコントローラは、ソフトによっていろんな持ち方ができると発表しただけなんです。ゲームデザイナーはその都度、開発しているゲームの操作法にあった持ち方を提案していけばいいのであって、十字キーよりも3Dスティックが使われるケースが多い現状では、どうしてもライトポジションが採用されるケースが多いですよね。今後、新しいタイプのゲームが出てくれば、コントローラの持ち方も変わってくるかもしれませんね。

◆これが標準的な持ち方、ライトポジション

◆これがファミコンポジション。『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』などはこの持ち方だ

◆これがレフトポジション。発売されたばかりの『ワイルドチョッパーズ』で初採用された

任天堂はフレックスタイム制ですか？

宮崎県・ぽんちゃん

基本的には違います。

ただ、ソフト開発をやっている部署で、追い込みに入ってくれば特例で認められることはあります。でも、私のような事務管理部門の社員にはないですね。通常は8:45から17:30が勤務時間です。私が入社したころは8:00はじまりだったんですよ。ただ、17:00に終わったんですけどね。

任天堂には女の子も入社できるんですか？

愛知県・プチキノコさん

もちろん入社できます。

◆任天堂の女子社員といえば広報の方しか知らないけれど、とても優しくて親切なのだ

ただし、男女あわせて毎年採用するのは30から60名ですから入社するのはカンタンでないかもしれません。女子社員は管理部門に配属されることがほとんどですね。ソフトの開発部署ではデザイン系や音楽系でごくわずかに採用されるくらいです。どこのメーカーさんも同じだと思うんですが、開発関係というのは時間が不規則で、どうしても夜が遅くなったりする部署ですから、女性が配属されるケースは少ないですね。任天堂には全体で1000名ほどの社員が働いているのですが、女子社員の割合は20数パーセントくらいなんです。

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03(3230)0675

応募先
〒102 東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

はみだし質問箱

Q 本郷さんが選ぶN64ソフトベスト3を教えて！（神奈川県・64ファイアーさん）

A 「えーと、『マリオ64』『カート64』に…、やはり『スターフォックス64』の3本でしょうね」

●はみだしニュース●任天堂の本郷さんによれば、「最終決定ではないが98年春の東京ゲームショウに、出展する予定は現時点ではなさそう」と語っている。うーんすごく残念。

毎月新聞

発行所：東京都千代田区九段南1-5-13
The 64 DREAM 編集部

NINTENDO SPACEWORLD '97に

NINTENDOスペースワールド'97(11月21日〜23日、一般ユーザーの入場は22日〜23日の2日間)が開催された。当日は、幻のポケモン"ミュウ"が10万人にプレゼントされるとあって4日間(24日はミュウプレゼントのみの入場で約2万2000人)で、のべ24万4968人もの人が訪れた。ちなみに昨年の3日間の総入場者は3万3713人なので、いかに今年のイベントが大掛かりで盛り上がったかがわかる。会場内は子供達の熱気とアイデアあふれる意欲的な製品が目白押しで、あらためて任天堂の底力を強く感じさせられた。NINTENDOスペースワールド'97を体験して大きな風がN64に吹き始めていることを強く感じた3日間だった。

ゲームボーイ用ポケットカメラとポケットプリンタ発売!!

ポケットカメラを差し込むだけでゲームボーイがデジタルカメラに大変身!! またポケットプリンタを通信ケーブルで接続すれば、撮った写真がその場でプリントできる。カメラはモノクロだがレンズ部分を回転できるので様々なアングルでの撮影が可能。またペイントやスタンプといった機能を使えば撮った写真にかわいいメッセージやイラストを入れることもできる。発売は98年2月下旬予定。ポケットカメラが5500円、ポケットプリンタが5800円。

全部で4色、クリアパープルもあるぞ

⬆これなら野外でも気楽に撮影、印刷ができる。開発者の田中さんのインタビューは95Pにあり

➡会場でポケットカメラにポーズを決めるふくもち。実物よりもキレイに写っているのはなぜ?

任天堂から「スーパーゲームボーイ2」が98年1月に登場

98年1月23日に「スーパーゲームボーイ2」が発売される。これは従来の「スーパーゲームボーイ」同様ゲームボーイ用ソフトで遊べるものだが、今回はスーパーファミコンで遊べるだけでなく、通信ケーブルが接続できることが大きな違い。本体は半透明のクリアブルーで外観もなかなかスマートでメカニカルな感じ。ポケモンの交換を大画面テレビでやりたかった人には楽しみな機器だ。
価格は5800円。

➡クリアパープルがゲームボーイで発売されたら、今度はクリアブルー。最近スケスケが多いのは本郷さんの趣味かな?

N64で、W(ダブル)ゲットだぜキャンペーンを実施中!!

97年12月10日〜98年1月31日の期間中にN64を買った人にはスペシャル音楽CD「うたうポケモン図鑑第1巻」と、ポケモンカードゲーム・スペシャルカードセット「かっこいいポリゴン/くいしんぼカビゴン」がもれなくプレゼントされる、「ダブルゲットだぜキャンペーン」が実施されている。年末から年明けにかけて期待のソフトもたくさん発売されるので、購入を考えていた人は是非この機会にお宝と一緒にゲットしよう。また購入を迷っている友達にも紹介してあげてね。

⬆手に入るのは「ポリゴン」と「カビゴン」の超限定ポケモンスペシャルカードセットと同じく超限定ポケモンスペシャル音楽CD

NEWS LINE

ポケモンが不況の日本を救う? トミー、永谷園、バンダイなどの今期決算は絶好調!!

ますます勢いを増してきたポケモンの世界。ポケモン市場は4000億円ともいわれており、ポケモン関連商品を取り扱っている会社は軒並み好調な利益を上げている。株式を店頭公開したばかりのトミーはキャラクターグッズの売上が好調で、売上高は前期比29%増の430億円、経常利益は42%増の26億円になる見通しだと発表している。特に「手のひらピカチュウ」は大人気で、7月の発売以来3ヵ月で120万個を完売している。ポケモン関連の売上だけでも100億円以上を見込んでいる。永谷園は「ポケモンカレー」や「ポケモンふりかけ」のヒットで上半期20億円を売上げ、中間期業績減益予想が一転して増益となった。たまごっちが引き続き好調なバンダイも多くのポケモングッズを販売しており、9月中間決算は売上高、経常利益とも過去最高だった。テレビ主題歌のCD「めざせポケモンマスター」は100万枚を、ポケットモンスターカードゲームは1500万セット(いずれもメディアファクトリー)を突破しており、自販機のカプセル玩具にいたっては1億個を突破している。

編集部対抗ポケモンリーグ2回戦で敗れたケイ少佐は、対戦相手はテレビゲーマー編集部だっちゅうのに、冗談で「64ドリームは廃刊するかも」と言ってしまった。知らぬ事とは言えしゃれにならんでほんま。

駆けつけた24万人が見た物は？

あれや、これや思い出いっぱいの NINTENDO SPACE WORLD'97の3日間

⬆予想通り混雑時には入場制限もありました。また決められた入場時間よりも早く退場すると、ポケモンふりかけがもらえた

➡初日に行われた任天堂山内社長の公演。残念ながら関係者しか聞けなかった。テーマは「エンターテイメント市場の展開」、全文を読みたい方は82Pへどうぞ

⬇なんせ総入場者は24万4968人。かなり広い会場でしたが、特にポケモンコーナーやポケモングッズの販売コーナーはものすごい混雑

⬇大人気のポケモンカードバトル。ここでも熱い戦いが繰り広げられていた

⬅待ち合わせ広場にあった、金のマリオ像。ハドソンの中本さんのインタビューを行ったのは実はここ

⬅小学館ブースで先行販売されていたポケモンクラフト。紙でできているとは思えないできばえ

⬆巨大なモンスターボールの風船。こんなにでかかったらペギラ（みんな知ってる？）でも捕まえられそうだ

➡第1回ポケモンリーグ全国大会で優勝したのは北陸地区代表の宮沢徹君。その戦い方はまさにチャンピオンにふさわしい

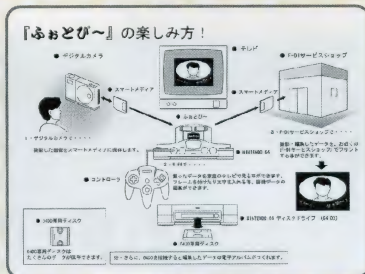
⬆会場内で見つけた数少ないコスプレ軍団。おなじみロケット団にニャース、エリカの面々

⬇ポケモンリーグ全国大会を観戦するたくさんの人達。白熱したバトルが繰り広げられていた

⬆初日にこっそり開催された、編集部対抗ポケモンリーグ。インドメタシン買いまくって戦いに挑んだケイ少佐だが、惜しくも2回戦で敗れる。参加賞はゴールドの手のひらピカチュウ

●はみだしニュース● 編集部のもらったミュウの名前は多くがヨッシーであとはクッパ。ミュウにも何種類かあって、名前をみればどこで手に入れたものかわかるそうだ。

N64でデジタルカメラの撮影画像が楽しめる「ふぉとぴー」登場

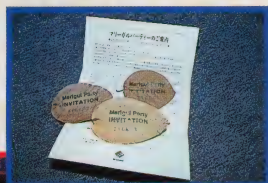
97年12月2日、任天堂、富士写真フィルム、東京エレクトロンの3社はN64向けに、デジタルカメラで撮影した画像を、家庭で簡単に楽しむための本格的製品「ふぉとぴー」、及びそれに応じたプリントサービスを企画・開発することに合意したと発表した。「ふぉとぴー」はデジタルスチルカメラの記録メディアとして広く利用されている「スマートメディア」用のスロットを2個持つN64用専用カセットで、任天堂と東京エレクトロンが共同開発する。また簡単な画像加工機能も持ち、フレームを付けたり、文字を入れたりすることも可能だし、富士フィルムの「F-DIサービス」(デジタル画像カラープリント等のサービス)が受けられるお店でプリントしてもらう事もできる。さらに64DDと接続すると編集した画像データを大量に保存することもできる。発売は98年11月を予定。

ハドソンから愉快な育成散歩計「てくてくエンジェル」発売

育成散歩計とは、一言でいえば「た○ごっち」のような携帯型育成ゲームに万歩計をつけたもの。ユーザー自身が歩くことであらかじめ設定しておいたノルマに達すると、ゲーム内のペットが育っていくし、逆に達成できないと、太ったり、最後には書き置きをして家出をしてしまう。形もかわいいし、これなら毎日歩くのが楽しみだ。

↑カラーは黄、緑、透明の3色で、ミニゲームもある。12月18日発売。価格は2480円

関係者だけで開催されたマリーガルの秘密(?)パーティーに潜入

時は11月21日、ところは幕張ニューオータニ。カメラ片手に、胸にはカセットテープを忍ばせて無事潜入。平林さん司会のもとパーティーはたんたんとすすむ。会場内にはマリーガルとプロジェクトをすすめているのクリエーターの面々があちこちに。「薗部さん発見!」早速コメントを貰う、「フムフム」、てな事を繰り返しながら夜はふけていった。

➡参加できたのはこのとってもおしゃれな木の葉の招待状を持っている人だけ。このセンスの良さ編集部でも見習いたいです

⬅当日開催のパーラム(『太陽のしっぽ』などを制作した飯田さんのグループ)のライブにはスタッフ全員が登場

GB用『ぽけっとぷよぷよ通』おでかけ巾着

「小さくても大連鎖!」でお馴染みのGB用ソフト『ぽけっとぷよぷよ通』を購入するともれなくゲームボーイ本体が収納できるオリジナル巾着がプレゼントされる(協賛店のみのキャンペーン)。商品がなくなり次第終了してしまうので、欲しい人は早目にお店に駆けつけたほうがいいぞ。コンパイルさんの御好意で3ついただいたので、希望者は下記の住所にハガキをおくってね。

↑サイズは縦:18cm、横:13cm。色はボディ:エンジ色、ヒモ:青色

〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム 「おでかけ巾着ちょうだい」係まで

読者から届いたユニークな面白パックのアイデアを紹介!!

神奈川県のS・Yさんから届いたおもしろコントローラパックのアイデア。コントローラパックを台座にして、コントローラ自体がハンドルになるというアイデアに編集部全員「すばらしい」との評価を得て本誌掲載となりました。ユニークなアイデアがあれば本誌で紹介していくので、どんどんハガキに書いて送ってね。なおこのアイデアの製品化を検討したいメーカさんは御一報ください。

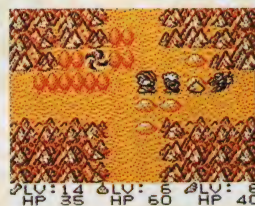
↑ペンネームはあまりに面白すぎて本誌では掲載できませんでした。ごめんなさい

トイザらスでゴールドコントローラをゲットしよう!!

いまトイザらスでは、「トイザらス64店舗達成記念」としてN64を買うとオリジナルゴールドコントローラがもらえるキャンペーンを実施している。ゴールドコントローラは『マリオカート64』でのキャンペーン以来人気の高い幻のコントローラのひとつ。トイザらスでのN64の販売価格が1万5799円なので結構お得かな。

あの『ドラクエ』シリーズの最新作がゲームボーイで登場!!

紹介するのがちょっと遅くなってしまったが、『ドラゴンクエスト』シリーズの最新作は98年3月にゲームボーイで発売されることになった。今回は『VI』で活躍していたテリーの子供時代のお話。ある晩テリーは不思議なモンスターに引き込まれるようにタンスの中に飛び込んだ、するとそこには見た事もない世界がひろがっている。ここが今回の冒険の舞台「タイジュのくに」なのだ。そしてテリーは"旅のとびら"から新たな冒険の旅に出ることになる。正式タイトルは『ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～』、発売は98年3月予定で、価格は4900円。8メガの大容量で通信ケーブルにも対応している。

➡モンスターマスターとして冒険を命じられるテリー。テリーは仲間にしたモンスターをうまく操りながら冒険していくことになる

⬅お馴染みの"旅のとびら"の出口は洞窟だったり、森だったりと様々。さらなる"旅のトビラ"を探しながら仲間モンスターとの冒険は進む

  ※画面は開発中のものです

今月のスーパーマリオクラブおすすめソフト

今月のスーパーマリオクラブのお勧めソフトは年末に向けて発売ソフトが多いこともあり、全部で6タイトルになりました。いつものように全文掲載するとスペースがなくなってしまうので、今月はタイトル名のみの掲載といたしました。購入のさいの参考にしてもらえれば幸いです。

ディディーコングレーシング
●レーシングアドベンチャー●任天堂●11月21日発売

バーチャル・プロレスリング64
●プロレス●アスミック●12月19日発売

トップギア・ラリー
●レース●ケムコ●12月5日発売

64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド
●ボードゲーム●バンダイ●12月19日発売

スノボキッズ
●スポーツ●アトラス●12月12日発売

ハイパーオリンピック イン ナガノ64
●スポーツ●コナミ●12月18日

マルチメディアグランプリ'97で田尻智さんがアーチスト賞受賞

ポケモンの生みの親である田尻智さんが、97年11月26日に行われた「マルチメディアグランプリ'97(開催:財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会、共催:通商産業省)」でアーチスト賞を受賞した。残念ながら当日は会場には姿を見せなかった。こっそり単独インタビューを画策していた担当者は涙ながらに雨の中帰途についたという。

⬆受賞式には代理の方が登場。田尻智の名札が悲しい取材であった

日経新聞の97年度予想経常利益ランキングで任天堂は14位

97年12月2日の日本経済新聞で、日本経済新聞社が全国2371社を対象に行った97年度(97年4月～9月期は実績、10月～98年3月期は予想)の経常利益をランキングしている。これによれば任天堂の予想経常利益は1160億円で、全国で14位にランクしている。任天堂の前後は13位JT、15位武田といずれも日本を代表する世界的な企業だ。ちなみに第1位はトヨタで予想経常利益は6500億円となっている。

読者の皆さんに超限定GB「パールブルー」をプレゼント!!

『スノボキッズ』が人気のアトラスさんからGBソフト『プリクラぽけっと』、『プリクラぽけっと2』を記念したゲームボーイポケット特別限定色「パールブルー」が編集部に届いた。これは非売品で各雑誌編集部にプレゼント用として渡される物しか存在しない超貴重なもの。お楽しみに!!

◆プレゼントの募集は来月号で行います。超レアものだけに人気はかなり高くなりそうだ

ちびちび・STAR FOX!!

マンガ/三浦ゆうま

●はみだしニュース● パソコン通信のニフティーサーブで「気ままに任天堂フォーラム」が12月12日にオープン。このフォーラムには本誌も協力するので興味がある人はのぞいてね。

今月の気になる数字【一体何台売れてるの?】

各社の中間決算が発表され、家庭用テレビゲーム3強の間で、主力ゲーム機の出荷台数で明暗が別れている。97年11月20日の朝日新聞ニュースによれば、ソニーのPSが今年度上半期に900万台を、任天堂のN64が540万台をそれぞれ出荷したのに対し、セガのSSは前年同期の4分の1の60万台に激減したと報じている。またソニーのPSは累計で2250万台を出荷。国内、欧米ともに好調を続けている。1000点を超えるソフト(98年10月末現在)の乱発によって、小売店などに売れ残った在庫品が急増しているというが、本体の売れ行きは以前ほどの勢いはないにしてもまだ元気。また任天堂は累計1150万台を出荷している。2社のはざまで苦戦しているのがセガ。11月20日発表した9月中間決算によると、プリクラやゲームセンターは好調だったが、家庭用テレビゲーム機は値引き競争が激しく、3年前の発売当初より半額以下に落ち込んだ。「売っても採算が取れない消耗戦は意味がない」と判断し、利幅の大きいソフトを売る戦略を打ち出している。ゲーム機1台あたりのソフトの販売数は15枚と、PSの同7枚をしのぐ、と強調しているが、ソフトを売るにはゲーム機の普及がカギを握るだけに、次世代機の開発が急務となりそうだ。

ディディーコング・レーシング™*

発売から約１カ月。うきうきわくわく楽しんでる？ 今月はいよいよ大詰め、宇宙のステージ「フューチャーゾーン」をマップ付きで大攻略だ！

フューチャーゾーン マップ付き攻略

●発売元：	任天堂		
●発売日：	発売中		
●ジャンル：	レーシングアドベンチャー		
●価　格：	6800円		
●容　量：	96M	●プレイ人数：	1〜4人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	対応

いよいよ宇宙でディディーコ〜ング

せっかく倒したと思ったウィズピッグが宇宙に帰還。逃がしてたまるかって思ったディディーと仲間達もいざ宇宙へ。でもどうやって？ ウィズピッグを倒したキミなら、ボスを倒したときにもらえる「アミュレット」は全部持ってるよね。じゃあ、トロフィーレースでゴールドトロフィーはゲットしているかな？ 全部持っているなら、海岸の看板の前に行ってみよう。景気付けにクラクションでもならしながらね。すると灯台がロケットに大変身!! おっしゃ宇宙だ〜!

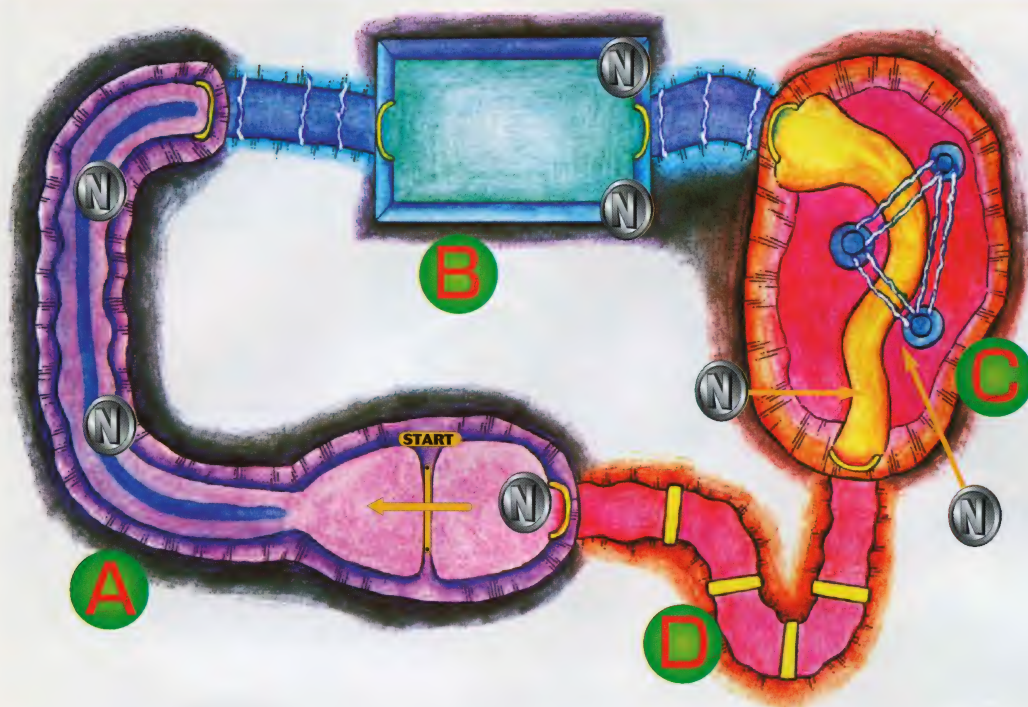
⬆やっと倒したウィズピッグは宇宙に逃げてった。追いかけるしかないでしょう

⬇「アミュレット」と「ゴールドトロフィー」をゲット。ウィズピッグを倒したらここに

ウィズピッグを追いかけて!!

⬆なんと灯台が宇宙船に変身!! ずごごごごってなかんじで宇宙に飛び立つのでした

⬆宇宙のステージ「フューチャーゾーン」へ到着。ステージボスはもちろんウィズピッグ

スターダストアレイ

規定ビークル
ひこうき

◆編集部のオススメは小回りのきくピプシー。ひこうきステージでは重宝するぞ

「フューチャーゾーン」は宇宙のステージだけど、別に無重力ってワケではないんだ。レース自体は今までやってきたティンバーアイランドのレースと変わりはないぞ。コースごとに特徴はあるものの、複雑なコースではないので落ちついてレースしよう。まずは最初のコースを攻略!!

A 1周目はバナナを取る

特にシルバーコインチャレンジでは、最高速を上げておかないと後々辛くなる。序盤では、なるべく多くのバナナを集めることが大事なのだ。特に第1コーナー付近のバナナは洗いざらいゲットしちゃおう。1周目が大切。早い内に速度を上げてしまおうね。

◆1周目はここに並んでいるバナナを集めていこう

◆コインを集めるときは、ダッシュボードには乗らない

B 急旋回でコインをGET

目の前から迫ってくるUFOには当たり判定がないので、まっすぐ突っ込んでいけばすり抜けられる。シルバーコインチャレンジでは、部屋の隅にあるコインの取り方が重要。隅の方を飛んでいって、急旋回でコインを取り、そのまま出口へと抜けていこう。

◆このままつっこんでも平気。当たり判定がないのだ

◆ヤシの木をかすめるようにして急旋回でコインをゲット

C ビリビリ&ショートカット

正規ルート（道になっているところ）のビリビリ光線を出している所の空中にシルバーコインが1つ。ビリビリに当たらないように取ろう。その先の洞窟の入り口の下にはショートカットがあり、そこにもコインがある。ダッシュゾーンもバナナもあるぞ。

◆ビリビリ光線の間を上手く抜けていこう

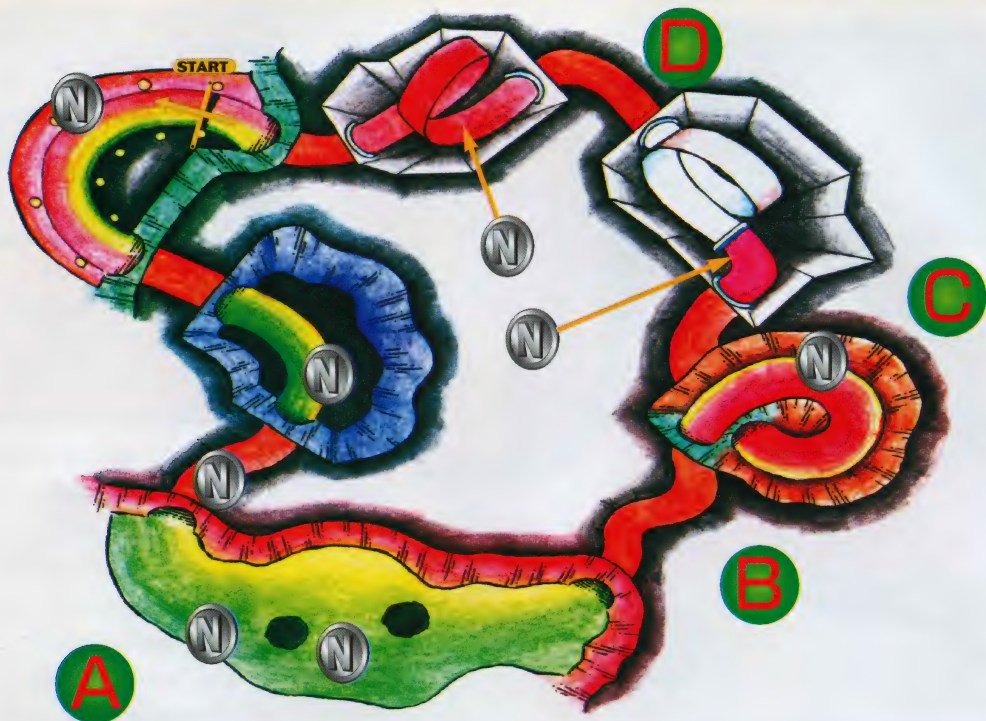
◆ビリビリ光線の下のショートカット。コインもある

D 狭い洞窟に気を付けて

編集部のオススメキャラがピプシーっていうのにはこのへんに理由があるんだな。ぐにゃぐにゃ曲がりくねる洞窟をすり抜けるには、小回りのきくピプシーが一番。特に、途中の狭くなっている所に引っかかると大幅なタイムロスにつながる。上昇しすぎないように。

◆狭い上にくねっている洞窟。ぶつからないように

◆洞窟を出てすぐの岩にも注意。低空でかわそう

ダークムーントンネル

◆トラのティンバーかニワトリのドラムスティックがオススメ

フューチャーゾーンの中でも最も難関なコース。慣れるまでは、ぐにゃぐにゃと曲がる洞窟で足止めを食らうだろう。でも、コース中の2箇所のループは結構気持ちよかったりするんだな、これが。コースの雰囲気といい、ループといい、チョットだけ『F-ZERO X』の感覚かも。

A ルートを決めて走ろう

インをまっすぐ抜けていくか、ダッシュゾーンのあるアウト側を抜けていくかをあらかじめ決めてから走ろう。どっちつかずで、真ん中のクレーターに激突、なんてのは避けたいからね。どちらを通ってもタイム的にはほとんど変わらないんだから。

◆クレーターの真ん中にあるコインはインからアウトへ

◆どっちつかずでクレーターに激突。かっこわるい

B くねくね道はドリフトで

やっかいなくねくね洞窟。次のコーナーをしっかり見据えて、ドリフトをつかって上手く抜けよう。

◆矢印の方向をよく見てドリフトを決めていこう

◆常に次のコーナーを見据えてドリフトをするように

◆洞窟を抜けたところの砲撃にも十分注意しよう

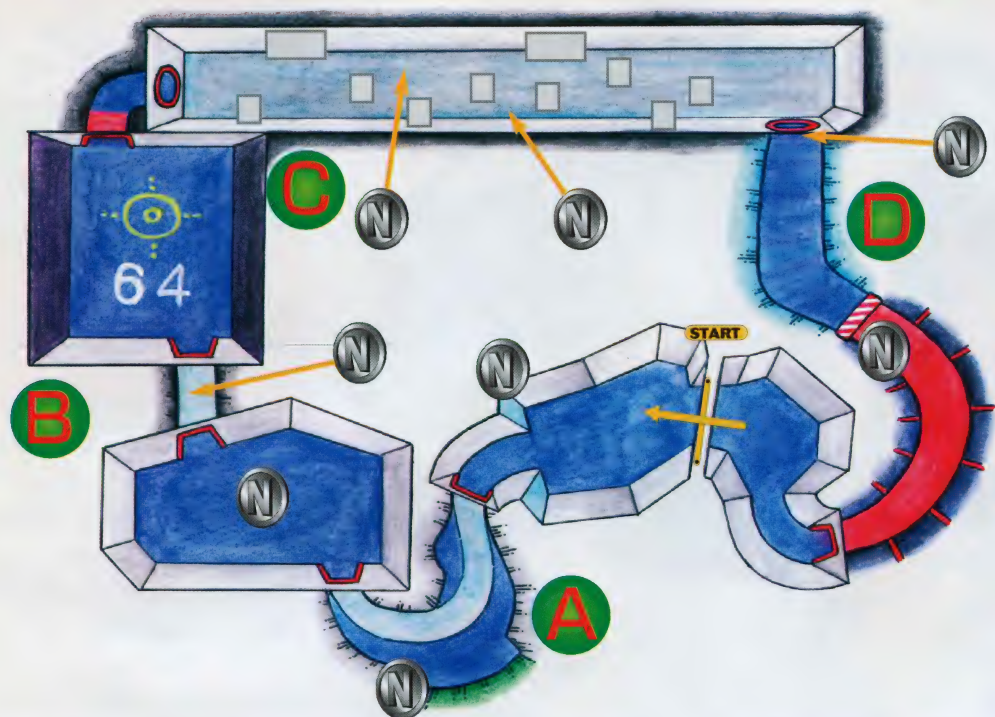
C ダッシュゾーンに乗る

どこのステージでも言えることだけど、ダッシュボードはなるべくはずさないこと。とくに、洞窟の出口付近のダッシュボードに上手く乗ることができればライバルに差を付けることができるはずだ。ついでにバナナを集めるのも忘れずに。

◆コンピューターキャラもここを通る。必須だぞ

◆とくに洞窟の出口付近のダッシュボードは要注意

D ループの前のコインに注意

シルバーコインチャレンジでは、ループの前にコインが転がっている。洞窟の出口からドリフトを開始して、コインをゲットしながらループに入ろう。特に2番目の赤いループのは早めにドリフトを。ついでに、ループの前にあるバナナも取れればいうことなしだ。

◆洞窟の出口は直進せずに、ドリフトでループへつなぐ

◆このコインがわりととりづらい。早めのドリフトが良い

スペースポートA

スターウォーズを思い起こさせるようなコース。コースのかっこよさに感心しちゃうぞ。とはいうモノの、難易度は高め。とくにシルバーコインチャレンジは、苦労するかも。ひこうきの扱いにどの程度慣れているかがキーポイントかな。ひこうき特有の、高低差についていける!?

A 高低差を考えて

スタート地点のすぐ側で、バナナが転がっているのは下の方。そのすぐ先にあるダッシュゾーンは上の方。ひこうきだけにしかないことだけど、左右だけじゃなくて上下の事も考えよう。ここでは特に高低差に気を使わないと失敗することがあるので注意しよう。

◆バナナは下の方にある。でもコーナーの先に行ってみると…

◆ダッシュボードは上の方に。高低差をアタマにたたき込もう

B 下降・上昇をうまくね

入り口の進入角度や、出口の上昇具合を確かめておこう。途中のバナナは取らないほうが無難かも。

◆バナナを欲張るといいことないぞ。コインも忘れずに

◆急な下降上昇がつづく排気口。進入角度に気をつけて

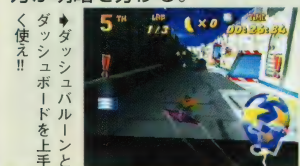
◆コンピュータは出口付近で壁に激突することが多いのだ

C スターウォーズ並みの迫力!

狭い通路に迫り来るレーザー砲。障害物を巧みに避けて、ダッシュゾーンを利用しよう。ここの攻め方が明暗を分ける。

◆ダッシュバルーンとダッシュボードを上手く使え!!

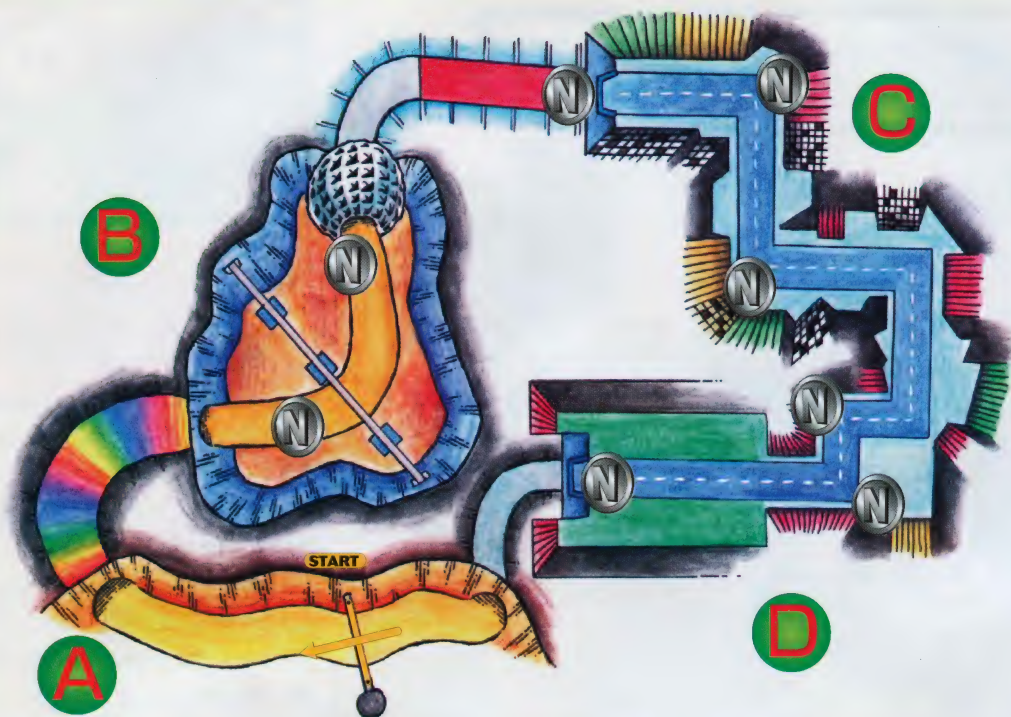
◆砲撃を食らわないようになるべく低空飛行を心掛けよう

◆ダッシュしながらコインをゲット。最終ラップはオイルをまいておこう

D バナナとダッシュバルーンを

ゴール前のガラス張りの通路。ここでもっとも重要なのがダッシュバルーン。最終ラップで競っているときなど、このバルーンをゲットできないと致命的になることも。散らばっているバナナも無視できないので、何とかゲットしたいぞ。

◆バラバラに落ちているバナナ。拾いにくいぞ

◆このバルーンが勝敗を分けることも。敵に取られるな!

スターシティ

規定ビークル
クルマ

◆オススメは最速のドラムスティック。スピードのですぎはドリフトでカバー

後半の直角カーブが一見難しそうに見えるけど、実はフューチャーゾーンでは一番簡単なコース。直角カーブも慣れてしまえばお手の物だし、シルバーコインもまともな所に置いてあるので、全然苦労しない。上手い人なら、1回でクリアすることができるはず。楽しく走ってしまおう。

A まずはバナナをとること

どこかでミスをしたとしても、バナナ10個で最高速になっていれば挽回できるってもの。そのためにもこまめにバナナを集めておこう。何回も言ってるので耳たこ状態かもしれないけど大切なこと。ライバルに取られないうちに、さっさとゲットしてしまおう。

◆スタート地点付近にあるバナナはおいしいぞ

◆ついでに洞窟の入口にあるダッシュボードにも乗ろう

B おっこちたらリセットね

ここの道は左右が段になっている。道の端っこのほうでドリフトをすると落ちてしまうことがある。落っこちてしまうと大きなタイムロスに。コリャいかん、と思ったらやり直したほうがいいぞ。

◆コインを取ろうとしてドリフトをして落ちたりも

◆落ちたりすると追いつけない。素直にリスタート

C ジグザグ道はドリフトで

◆直角カーブのドリフトほど気持ちいい物はない

◆ダッシュボードにも乗れるので2度おいしいぞ

◆最終コーナーのコインが少し難しいかも

うまくドリフトできれば、病みつきになるほど快感。とりあえず練習して感覚をつかもう。

D なるべくダッシュゾーン

連続直角カーブの最終コーナーを抜けたところに、ダッシュゾーンがある。ちょっと難しいけど、なるべく乗るようにしよう。コンピュータ達は、ほとんどここを利用してくるので、最終ラップで抜かれることもあるからね。用心には用心を重ねて1位をとろう。

◆最終コーナーのイン側にあるダッシュボードを狙って…

◆ヘタをするとここで抜かれちゃうからね

Diddy Kong Racing

いよいよ最後!? 対ウィズピッグ戦に突入!

フューチャーゾーンの全てのコースを制覇したら、いよいよラスボスとの対決だ。え、「T.T.の扉」に入れない!? そういう人はティンバーアイランドに戻って、ボーナスステージをクリアしてこよう。そこでもらえる「T.T.アミュレット」をそろえれば「T.T.の扉」は開くのだ。決戦のビークルは? 決戦の相手は? それは君の目で確かめようぜ。って、どうせアイツに決まってるよな。

➡「T.T.の扉」の奥にいるのは…

復習：ボーナスステージのカギはここ

サウルスゾーン

➡「サンシャインレイク」の第1コーナーのコース外

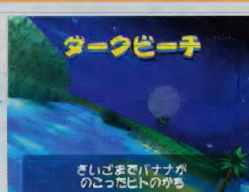
➡ひこうきで卵を奪い合う「ファイアーマウンテン」

スノーゾーン

➡「雪だるまランド」のスタート地点すぐ左

➡クルマのバトルステージ「アイスピラミッド」

トロピカルゾーン

➡「みかづきアイランド」分かれ道の左を海に出て…

➡ホバークラフトのバトルステージ「ダークビーチ」

ドラゴンゾーン

➡「リバーパレス」の鐘を鳴らしてはね橋を上げ、ダッシュをしながら橋を上る

➡バナナの奪い合いをするステージ「バナナンキャッスル」

タイムアタック大会 途中経過

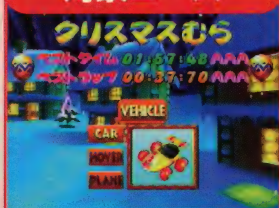
先月号で募集したタイムアタックコンテスト。締め切りまで約1週間ほどあるけれど途中経過を発表しよう。参加したい人は、下のハガキの書き方に沿って、1.タイム 2.ビークル（キャラクター） 3.名前（歳） 4.〒 住所 5.電話番号を書いて下記の宛先へ、官製ハガキで応募してくれ。上位10名は本誌に掲載、上位3位まではトロフィーを授与するぞ。

12月25日必着

名前	タイム	ビークル（キャラ）
宮下 公志	1' 27" 56	クルマ
澤 秀樹	1' 27" 61	クルマ
佐藤 一樹	1' 31" 05	クルマ
山本 隆	1' 34" 22	クルマ（ドラム）
よっしー	1' 42" 82	クルマ
もんちっち	1' 46" 59	クルマ(バンジョー)
田中 良樹	1' 50" 88	クルマ

＊敬称略

対象コース

あて先

〒102
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
DKタイムアタック係

ハガキの書き方

1 タイム .... 1'31"52
2 ビークル（キャラ） ひこうき（ピプシー）
3 名前（歳）田中一郎（32歳）
4 〒住所 〒102東京都千代田区1-1-1
5 電話番号 03-1234-1234

＊ただし、上位の人にはビデオなどで確認をする事があります。なお、タイムなどに関するお問い合わせ電話は受け付けません。

飛龍の拳ツイン

全国の飛龍ファン、格ゲーファン、およびゲームファンのみなさん、お待たせです。飛龍の拳全コマンドを公開する日がやってたぞ。「ツイン」の意味とはなんぞや、という方も、ずっと64ドリームでお勉強してくれたよい子も、まずははやるキモチをおさえて、さっくり「ツイン」をおさらいしよう。あ・と・は、ガンガン闘うのみ!!健闘を祈る。

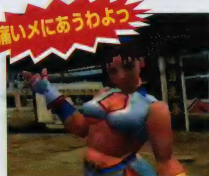
●発売元：	カルチャーブレーン
●発売日：	12月18日
●ジャンル：	3D対戦格闘
●価　格：	6980円
●容　量：	96M
●プレイ人数：	1〜2人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	対応/47P

1本で2形態の戦闘、それがツインなのだ

◆REAL…バーチャル飛龍の拳バージョン1.5◆

格ゲーの神髄を楽しもう。エスケープ技、心眼システムで敵のスキを見切る華麗な攻撃。しかもヘボい闘い方ではいつまでたっても強くならん！てなわけで、段位認定が表示され、そのキャラをオリジナルとしてセーブも可能なのだ。

なめてかかると　痛いメにあうわよっ

⬆コマンド入力と見切りが命のストイックさ

⬆キャラの質感もリアルでクールなのだ

◆SD…スーパーデフォルメ飛龍の拳◆

格ゲー上級者歓迎、初心者はもっと大歓迎。11月の任天堂スペースワールドでは特に低年齢層に人気のあったモードだ。ただ簡単というわけではなく、集めたお宝によってキャラがどんどん強くなるのを利用して、最強の戦士を育てていけるのだ。

こ〜んな大技で　楽勝しよう

⬆秘奥義ボタンだけで、こんな大技も楽々

⬆キャラやお宝の育成はヤミツキになるぞ

操作も遊びやすい親切設計だよ

◆各表について◆

SD…スーパーディフェンス。相手の攻撃を転じて出す技。スーパーデフォルメとは違うから注意してね

ST…スーパーテクニック。相手の攻撃をさばいて出す技

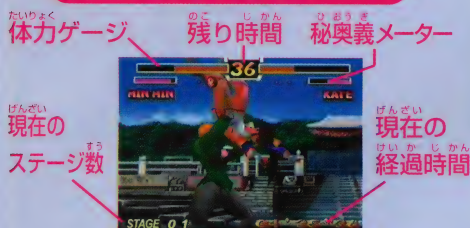
ひ…秘奥義ボタン

まきものお宝…このお宝をゲットしないと出せない技。コマンドは「おたからばこ」をのぞけば確認できる。教えちゃうと楽しみ半減、なのでがんばって手に入れよう

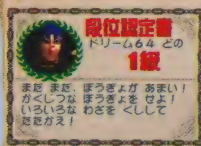
操作は3Dスティックでも十字キーでも可能なので、コマンドによって使い分けられて便利だ。基本の入力ボタンは、もちろん設定で変更も可能。SDモードではお宝を使うCボタンユニットの使い分けが重要なので、慣れておこうね。

⬅キーコンフィグで、君のベストポジションを決めよう

REAL バーチャル飛龍の拳 VER.1.5

DISPLAY

超大技「秘奥義」は、秘奥義メーターがフルの時だけ出せる。ゲージに注意して、タイミングを逃さないようにしよう。コマンド技は、自動的に手が動くぐらいに覚え込むのが基本中の基本だぞ。

必勝のコツ

●心眼システムで一撃必殺をねらえ
●自分より高い段位のキャラと戦え

↑高段位のキャラはとにかくスキがない。そのスピードに慣れて100戦錬磨するのだ

↑心眼マークが敵の体に点灯したら（画面ピンクの光）そこをねらえ。秘奥義よりもすごいダメージが与えられることも

龍飛（りゅうひ）

少林寺拳法の使い手。とにかくきっちりコマンドを入れれば、バランスのよい闘いぶり。特にSD技は使えるぞ。

	技名	よみ	コマンド
通常コマンド技	龍撃蹴	りゅうげきしゅう	←→K
	旋風脚	せんぷうきゃく	↓←大
	龍王脚	りゅうおうきゃく	→↓↘
	連拳龍旋風	れんけんりゅうせんぷう	PP↓KK
	連拳旋烈風	れんけんせんれっぷう	PPKK
	連拳烈風腿	れんけんれっぷうたい	PPKK↓KK
	連環旋風脚	れんかんせんぷうきゃく	PPP↓K
	連拳脚刀「上」	れんけんきゃくとう(うえ)	P↓PPK
	連拳脚刀「下」	れんけんきゃくとう(した)	P↓PP↓K
	頂肘裏打	ちょうちゅうりだ	→PP
	龍牙連脚	りゅうがれんきゃく	↓←KKK
	旋烈風	せんれっぷう	↓→KKK
	烈風腿	れっぷうたい	↓→KK↓KK
	龍旋風	りゅうせんぷう	↓↓KK
	龍鉞脚	りゅうえっきゃく	↘KKK
投げ	連環掃腿	れんかんそうたい	近、大技ボタン
ST	上架頂肘	じょうかちょうちゅう	ガード中+←P
	鷹翻翔雲	ようほんしうん	ガード中→←+P
	格擋封拳	かくとうほうけん	ガード中←+K
	閉門脚	へいもんきゃく	ガード中↙+K
飛び道具	金龍波	きんりゅうは	←↓→P
秘奥義	飛龍の拳	ひりゅうのけん	←↓→大

ハヤト

龍飛のライバル。比較的地味な技が多いが、逆に真綿で首を絞めるように相手をすり減らしていく感じだ。

	技名	よみ	コマンド
通常コマンド技	飛び横蹴り	とびよこげり	←→K
	逆回し蹴り	さかまわしげり	→←K
	浴びせ蹴り	あびせげり	↓←K
	幻流華	げんりゅうか	→↓↘大
	鸞嘴	らんし	PKPP
	鎮肢	ちんし	PKPK
	爪角	そうかく	PPK
	真爪牙	しんそうが	PPPP
	疾風	はやて	P←PP
	偽　爪角	ぎそうかく	P←PK
	鴆嘴	とっかく	P→PK
	真咬牙	しんこうが	P→PPP
	鷹嘴	ようし	KPP
	鸇嘴	せんし	KPK
	陽炎	かげろう	↙KK
	幻	まぼろし	↙K↓K
SD	小手返し	こてがえし	ガード中→←+P
	砌	みぎり	ガード中+P
ST	竜巻蹴り	たつまきげり	ガード中←+大
	払い蹴り	はらいげり	ガード中↓+大
秘奥義	神技闇螢	しんぎやみぼたる	→↓←大

ミンミン

女の子ならではの動きの軽やかさ。コンビネーション技を連続させて、息つくヒマもなく敵を倒そう。

	技名	よみ	コマンド
通常コマンド技	中段崩捶	ちゅうだんほうすい	↓→P
	埋伏勢	まいふくせい	→←P
	翻身裏拳	ほんしんうらけん	←→P
	蝶舞脚	ちょうぶきゃく	←→K
	旋斬斧	せんざんぷ	↓←K
	旋風脚	せんぷうきゃく	↓←大
	麗鶴撃	れいかくげき	PPK
	無限蝶舞	むげんちょうぶ	PP↓KKKK↓K
	雲体鶴撃	うんたいかくげき	PPPK
	連環飛旋斬	れんかんひせんざん	PPP→K
	浮羽	うきばね	PPP↓KK
	寿鶴拳	じゅかくけん	PP←P←P
	寿鶴連拳	じゅかくれんけん	PP←P→P
	万鶴蹴	ばんかくしゅう	↓→KKKK↓K
	蝶舞三連脚	ちょうぶさんれんきゃく	←→KKK
	円旋蝶舞	えんせんちょうぶ	↓↓KK
	蝶舞旋腿	ちょうぶせんたい	KK↓KK
投げ	蝴蝶翔	こちょうしょう	近↓→大
SD	龍尖鶴	りゅうせんかく	ガード中+←P
	螺旋落	らせんらく	ガード中+↙K
秘奥義	超麒麟撃	ちょうきりんげき	←→大

昇龍（しょうりゅう）

若干15才の戦士は、技がでるたびにキラキラと光の滴が舞う。ビジュアル的に酔いしれたいなら彼でしょう。

	技名	コマンド
通常コマンド技	スペースローリングエルボー	→←P
	スピニングエルボー	↓←P
	ドロップキック	←→K
	ロースピンキック	↓←K
	ファイナルフォーチュン	↻大
	パンチハイキック	PK
	コンボロースピン	PP↓K
	コンボハイスピン	PPPK
	コンボソバット	PPP→K
	コンボサマーソルト	PPP↖K
	ビートラッシュ	PPPPP
	ダンシングアロー	↘大K
	ライジングサンシャイン	→PK←K
	イリュージョンツイスター	↓←KK
投げ	シュミッツバックブリーカー	近←→大
	スウィングDDT	近↓→大
	ジョークラッシャー	近→←大
SD	ストレッチマフラー	ガード中←+K
飛び道具	ドラゴンシュート「地上」	←↓→P
	ドラゴンシュート「空中」	→↓↘P
秘奥義	リレントスアサルト	←↓→大

RAIMA（ライマ）

どっしりとした重厚な闘いぶり。サイボーグ忍者だけあって、エレクトリック系の技を使わないテはないぞ。

	技名	コマンド
通常コマンド技	TOBIGERI	←→K
	ZANGETU	→←K
	ABISE	↓←K
	RAIZIN	←→大
	HUUZIN	↓→大
	ERROR	↓↓大大
	HIRAIZIN	↻大
	SYOUKYAKU	PK
	SOUKAKU	PPK
	URASOUGA	PPPK
	HAYATE	P←PP
	TOKKAKU	P→PK
	URAKOUGA	P→PP←K
	EISOUGA	P↘PP
	EISOUKAKU	P↘PK
	KAGEROU	↙KK
	MABOROSI	↙K↓K
投げ	RAKURAI	近→←大
SD	ORI	ガード中←+P
ST	TATUMAKI	ガード中←+大
	HARAIGERI	ガード中↓+大
秘奥義	MIKAZUKIZIN	↓←P

元涯（げんがい）

龍飛の師なので彼に伝えた技が多いが、動きはこちらが軽やか。酔拳のような動きは敵にすれば見切りづらい。

分類	技名	よみ	コマンド
通常コマンド技	封拳	ほうけん	←→P
	柳葉掌打	りゅうようしょうだ	↓→P
	螺旋拳	らせんけん	→←P
	虎撲	こぼく	↓←大
	旋風脚	せんぷうきゃく	↓←大
	連拳龍旋風	れんけんりゅうせんぷう	PP↓KK
	連拳旋烈風	れんけんせんれっぷう	PPKKK
	連拳烈風腿	れんけんれっぷうたい	PPKK↓KK
	連環掃腿	れんかんそうたい	PPP↓K
	連拳脚刀「上」	れんけんきゃくとう「うえ」	P↓PPK
	連拳脚刀「下」	れんけんきゃくとう「した」	P↓PP↓K
	螺旋円舞	らせんえんぶ	→←PP↓KK
	頂肘裏打	ちょうちゅうりだ	→PP
	龍牙連脚「上」	りゅうがれんきゃく「うえ」	↓←K←KK
	龍牙連脚「下」	りゅうがれんきゃく「した」	↓→KKK
	龍烈風	りゅうれっぷう	↓→KKK
	烈風腿	れっぷうたい	↓→KK↓KK
SD	龍旋風	りゅうせんぷう	↓↓KK
	双飛脚	そうひきゃく	↘大K
	上架頂肘	じょうかちょうちゅう	ガード中←+P
	鷹翻翔雲	ようほんしうん	ガード中→←+P
	閉門脚	へいもんきゃく	ガード中↙+K
秘奥義	発頸	はっけい	←→大

ケイト

ダイナマイトボディが炸裂。自慢の長いおみ足で繰り出す多くのキック技はキレイでもあり怖くもあり。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	ライトアッパー	↓→P
	レッグラリアット	←→K
	ハリケーンキック	↓→K
	ヒールスラッシュ	↓←K
	スペースローリングニー	→←K
	ロールストライク	↓←大
	ダンシングイリュージョン	↑↓ 大大
	パンチハイキック	PK
	コンボニースラッシュ	PPK
	コンボバックナックル	PP←P
	コンボロースピン	PP↓K
	コンボロールストライク	PP→PK
	イリュージョンサマー	↘KKK
	イリュージョンスライサー	↘KK↓K
	コンボスクランブル	↘大K
	コンボエルボーニー	→PK
	コンボトップスピン	↓↓KK
投げ	ナイアガラドライバー	近←→大
	裏投げ	近→←大
SD	カッティングエルボー	ガード中←+P
ST	ジャンピングソバット	ガード中←+大
秘奥義	スターライトバースト	↓→大

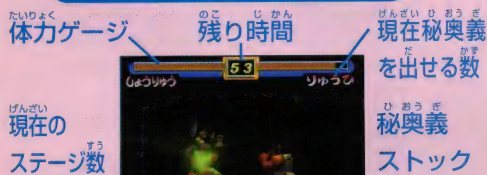
R.ファルコン

声がおそろしい～ので、敵に回すと精神的にもキツイかも。特に投げ、SDは血も凍るような冷血漢ぶりを発揮。

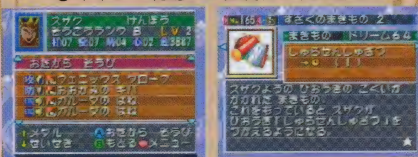
分類	技名	コマンド
通常コマンド技	スティングアッパー	↓←P
	ハイスピンキック	↓→K
	サイドハイキック	←K
	ヘルズギムレット	←→大
	ハイスピンキック	↓→大
	サイクロンキック	↓←大
	パンチハイキック	PK
	ダブルパンチエルボー	PP→P
	ダブルパンチロースピン	PP↓K
	トリプルパンチトマホーク	PPPK
	クロスブレイカー	→PK
	スカーレットランサー	→大K
	クリムゾンソーサー	↓↓KK
	ムーンセイバー	↖大↓→大
	カーディナルエッジ	↓→KKK←→大
投げ	フェイスクラッシュドライバー	近→←大
飛び道具	ブランスィングランサー	←↓→大
	シャリングスピア	←↓→P
SD	エンドブリンガー	ガード中←+P
	デスバイス	ガード中↙+K
秘奥義	コンスミングフェロシティ	→↓←大

SD スーパーデフォルメ ひりゅう

DISPLAY

体力ゲージ（たいりょく）
残り時間（のこ じかん）
現在秘奥義を出せる数（げんざい ひおうぎ だ かず）
現在のステージ数（げんざい すう）
秘奥義ストック（ひおうぎ）

ボタン1つで秘奥義を出せるが、使える回数は決まっている。キャラのレベルが上がれば秘奥義をストックできる数は増えていくので、お宝を手に入れ、うまく装備してキャラのレベルをあげていこう。

必勝のコツ

●追加秘奥義のお宝は必須アイテムだ
●キャラに最適のお宝装備で戦略を練れ

↑キャラのレベルは下がっても、消費系のお宝を使いたい…など、ここで頭をひねるのだ

↑数種類の秘奥義が使えればいうことなし。何度もサーキットに挑戦して、まきものお宝をゲットだ

りゅうひ

こちらでもバランスの良い闘いぶり。一撃が比較的大きい割に、動きが軽いので初心者に特にオススメだ。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	ちょうちゅう	→P
	とうきゃく	→K
	しゃがみパンチ	↓P
	そうたい	↓K
	せんぷうきゃく	大
	りゅうおうきゃく	↑大
	りゅうがそくとう	→大
	りゅうがれんきゃく	→大大大
	へいもんきゃく	ガード中←+K
	コンビネーション1	PPKKK
	コンビネーション2	PPKK↓K
	コンビネーション3	P↓PPK
	コンビネーション4	P↓PP↓K
	コンビネーション5	KKK
	コンビネーション6	KK↓K
	コンビネーション7	K↓K
投げ	とうしんそうたい	近大
SD	そうたい	↓大
	ようほんしうん	ガード中←+P
ST	きんりゅうは	↓→大
	にききゃく	←大
秘奥義	ひりゅうのけん	ひ
追加秘奥義	こうそく　ひりゅうのけん	※まきものお宝必要
	ちょう　きんりゅうは	※まきものお宝必要
	しん　ひりゅうのけん	※まきものお宝必要

ハヤト

リアルとうって変わって、華やかな技を繰り出す。ダイナミックな投げ、スキのないSDをきっちりキメよう。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	あげめん	→P
	うしろまわしげり	→K
	しゃがみしょうだ	↓P
	すりげり	↓K
	かすみ	→大
	げんりゅうか	大
	とびよこげり	←→大
	コンビネーション1	PPPP
	コンビネーション2	P↓PPP
	コンビネーション3	KK
	コンビネーション4	K↓KK
	コンビネーション5	K↓K↓K
投げ	せおいなげ	近大
	ぼうれいしょうき	↓→大
SD	みぎり	ガード中←+P
	こてがえし	→←P
ST	たつまきげり	←大
	はらいげり	↓大
秘奥義	げんりゅうかてんしょうひ	ひ
追加秘奥義	しんぎ　やみぼたる	※まきものお宝必要
	つづらおり	※まきものお宝必要

しょうりゅう

衣装も技も、とにかくハデ。それにまあ、くるくると良く動く。間髪あけずに相手をボコボコにしてやろう。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	エルボー	→P
	ニーキック	→K
	ドロップキック	→大
	サマーソルト	↑大
	スペースローリングエルボー	←→大
	コンビネーション1	PPPPP
	コンビネーション2	PPPP大
	コンビネーション3	PPPK
	コンビネーション4	PP↓K
	コンビネーション5	PK
	コンビネーション6	KKK
	コンビネーション7	KK↓K
	コンビネーション8	K↓K
	コンビネーション9	→PK
投げ	カンガルーキック	近大
	フランケンシュタイナー	近↓←大
	スウィングDDT	近→←大
飛び道具	ドラゴンシュート「ちじょう」	↓→大
	ドラゴンシュート「くうちゅう」	↓↑大
SD	ストレッチマフラー	ガード中←+K
ST	ムーンサルト	←大
	あしばらい	↓大
秘奥義	グルグルバーン	ひ
追加秘奥義	ケリケリシュタイナー	※まきものお宝必要
	マジックチェンジ	※まきものお宝必要

ワイラー

接近戦なら彼。投げ技、関節技はめちゃステキ。編集部ケイ少佐オススメのアーミー野郎は、爆弾使いも見事。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	ボディブロー	→P
	ニーキック	→K
	しゃがみパンチ	↓P
	シットスピンキック	↓K
	ソニックバスター	大
	トルネードキック	→大
	コンビネーション1	PPP
	コンビネーション2	PP→PPP
	コンビネーション3	PPK
	コンビネーション4	PK
	コンビネーション5	KK
	コンビネーション6	K↓K
投げ	Fスープレックス	近大
	NDTドライバー	近↓←大
	JBブリーカー	近→←大
SD	わきがため	ガード中←+P
	キャプチュード	ガード中←+K
ST	ローリングソバット	←大
	レッグスライサー	↓大
秘奥義	ソニック1000	ひ
追加秘奥義	ソニックミリオン	※まきものお宝必要
	ワイラーボム	※まきものお宝必要
	ジャングルサーカス	※まきものお宝必要

スザク

謎に包まれた戦士だが、冷酷非情なヤツには違いない。情け無用の技を出すたびに不敵な笑いを浮かべるのだ。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	ショートアッパー	→P
	ニーキック	→K
	ブラッドムーン	↑大
	スラッシュキック	→大
	ヘルズギムレット	←→大
	ニーストライク	近大
	コンビネーション1	PPPP
	コンビネーション2	PPPK
	コンビネーション3	PPP←KK
	コンビネーション4	PP↓K
	コンビネーション5	PK
	コンビネーション6	KKKKK
投げ	フェイスクラッシュドライバー	近↓←大
飛び道具	シャリングスピア	↓→大
SD	エンドブリンガー	ガード中←+P
	デスバイス	ガード中←+K
ST	サイクロンキック	←大
	スティングアッパー	↓大
秘奥義	しゃくねつついげきそう	↓→ひ
追加秘奥義	しゅらせんしゅさつ	※まきものお宝必要
	こんごうばくえんかい	※まきものお宝必要

パワーズ

力でぐいぐい押すタイプ。技は見せるだけでなく大きなダメージを与える。投げ技「飛んでけ〜」は癖になるぞ。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	エルボー	→P
	ニー	→K
	ショートレンジラリアット	大
	タックル	→大
	ハンマーナックル	↑大
	ラリアット	←→大
	ランデブーショック	近↻大
	コンビネーション1	PPP
	コンビネーション2	PPK
	コンビネーション3	PK
	コンビネーション4	↓大KK
	N.G.D.	ランデブーショック中↻大
投げ	サテライトシュート	近大
	スピンブリーカー	近→←大
	Pクラッシュ	近↓←大
SD	ウイングクラッシャー	ガード中←+P
ST	アリキック	↓大
	レッグラリアット	←大
秘奥義	ハイジャックスピンブリーカー	近ひ
追加秘奥義	グルグルパンチ	※まきものお宝必要
	デカデカパンチ	※まきものお宝必要
	マッスルドライバー	※まきものお宝必要

ゆうか

接近、遠距離、万能に戦える。きちんと技が入ればかなり強い！「もがりぶえ」なんてキマった日にゃあ…。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	ひじあて	→P
	かさねあて	→K
	けりあげ	大
	ゆめのうきはし	↑大
	るふう	←→大
	コンビネーション1	PPP
	コンビネーション2	PP→大
	コンビネーション3	PPPK
	コンビネーション4	PK
	コンビネーション5	K大
	コンビネーション6	K→大
	コンビネーション7	PP大
SD	もがりぶえ	こてがえし中ひ大ひ大ひ大
	はるかぜ	ガード中←+P
	なぎ	ガード中←+K
	こてがえし	近→←P
	うらこてがえし	近←→P
ST	とびげりあて	←大
	くもづかみ	↓大
投げ	ともえ	近大
	つるべおとし	→←大
	もみじがり	近↓←大
飛び道具	きりゅうなげ	↓→大
秘奥義	ひせん	つるべおとし中ひ
追加秘奥義	はなふぶき	※まきものお宝必要
	おみわたり	※まきものお宝必要
	ひせんかい	※まきものお宝必要

ロボのはな

宇宙制覇をめざすロボ力士。技はダメージがすんごく大きいが、スキもかなりでっかい。間合いを重視しよう。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	たたきつけ	→P
	かちあげ	→K
	だいつっぱり	大
	ごっつぁんミサイル	→大
	ごっつぁんロケット	大
	コンビネーション1	PPPPP
	コンビネーション2	PPPP↓P
	コンビネーション3	PP↓P
	コンビネーション4	PP↓P
	コンビネーション5	P↓P
投げ	うわてなげ	近→大
	あびせたおし	近↓←大
	バックドロップ	近→←大
飛び道具	ロケットつっぱり	↓→大
ST	ヒップアタック	←大
	はらいて	↓大
秘奥義	はりてだいせんぷう	ひ
追加秘奥義	ロボのはなスペシャル	※まきものお宝必要

ボーナスコース、ストリップマイン出現！

◆道のど真ん中にでかい機械が置き去りにされている。動き出したりはしないけど

◆原子炉から煙が上がっている。人気はないけど、どうやら動いてはいるようだ

チャンピオンシップの全6th シーズンを見事勝ち抜いた者だけが走ることのできるボーナスコース、それが「ストリップマイン」だ。そこは、おおよそ人が住んでいたというような気配すら感じることのできない荒涼とした鉱山。置き去りにされたダンプカー。地面に突き刺さるジェット機。開発なかばにして置き去りにされた工事現場。決して太陽を見ることのない街が、黄色い砂塵のなかに埋もれている。だが、走り屋たちにとってはそんなことはどうでもよかった。ただ道があればそこを走る。道がなくても挑みかかる。「邪魔者がいない街」。ドライバーである君はただそう思うかもしれない。

そこは荒廃した鉱山…

◆上空を横切るヘリの集団。資材を運んでいるようだ

◆汚れきった水たまりをかき分けてすすむGTR

◆トラックの下を通り抜けるなんてこともできる

◆右にいるのは軍艦のようだ。すぐそこは軍港があるのだろうか

◆このジェット機も軍用!? もしかして基地の跡地かもしれない

64ドリーム大賞 集えアーティスト！ペインティング大会

マシンのペインティングを競う誌上大会を開催。ペイントショップでデザインした君のオリジナルのマシンを、コントローラパックにセーブして送ってくれ。1番かっちょいいマシンには大賞を、そのほか面白い作品などにも賞を授与。受賞者には本誌掲載権と、とっておきの賞品が与えられるぞ。どしどし送って、賞品を手にしよう!

◆マシンのペイントをデザインすることができるペイントショップ

エントリーの仕方

①名前②年齢③〒、住所④デザインしたマシン⑤デザインのアピールポイントを書いたものと、デザインをセーブしたコントローラパックを下記のあて先まで。

あて先

〒102　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部　「TGペイント大会」係

①名前　家婿　寿
②年齢　23歳
③〒102　東京都千代田区1-1-1
④TYPE-TR
⑤デザインのアピールポイント
正面にデザインした「へのへのもへじ」は平和の象徴をイメージ。全体に漂うアバンギャルドな感じに注目!

締め切り
97年12月25日必着

＊電話でのお問い合わせは受け付けません。郵送料金は130円ぐらいです。料金不足に注意して下さい。また、コントローラパックの返却は2週間から1ヵ月後になります。ご了承下さい。

スノボキッズ Snobow Kids

- ●発売元：アトラス
- ●発売日：12月12日発売
- ●ジャンル：アクションスポーツレース
- ●価　格：6800円
- ●容　量：64M　●プレイ人数：1～4人
- ●振動パック：対応　●コントローラパック：対応（123p）

新コースもボードも続々判明!!

もうすっかり楽しんでるかな？ 4人対戦スノボゲーム『スノボキッズ』。前回紹介した以外にもまだまだかくされたコースやボードがあることが判明したぞ。つまりやりこめばやりこむほど味のでてくるゲーム内容ってことだね。では早速新しいコースとボードとトリックを紹介していこう。

さらに2コースが判明したぞ

前回までで紹介したのは6コース。それぞれ個性に富んでいて楽しいコースだったけど、今回判明した2コースは最初からは遊ぶことができないんだ。さて出現方法はいったいどうするのかな……？

新コースを出現させるには……？

すべてのコースで1位をとれ

新コースを出すには「バトルレース」モードで最初から遊べる6コースをすべて1位になることなんだ。そうすると7つめのコース「さらさらだに」が出現するってわけ。それで、この「さらさらだに」でも1位をとれば今度は「まっしろしろやま」が出現するってことなんだ。

↑1位をとるのは簡単じゃないぞ。テクニックを磨いてライバルキャラをねじふせよう。アイテムの使いどころも考えよう

さらさらだに

砂漠のコースは危険がいっぱい。流砂はうまくすべれなくなるし、コース上に分岐もたくさんあるぞ。

↑砂漠のコースでスノボなんてちょっとミスマッチ？ でもコースはハードだ

↑コース上には分岐も多数。中にはカベ抜けなんてところもあるから探してね

まっしろしろやま

豪雪のコースは吹雪状態で、目の前の視界が閉ざされてしまう難関コースだ。ここで1位をとれば？

↑とにかく前が見づらい。ジャンプ位置を覚えておかないと谷底に転落だ

↑ライバルたちの攻撃も避けなきゃいけないし、結構ハードなレースだ

3枚の新ボードも出現するのだ

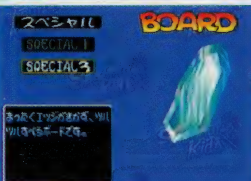
さらにボードが追加!!

賞金を稼げば新しいボードが買えるのは知ってるよね。今回紹介するのはそういった出現方法ではなく、ある条件を満たすと出現する新ボードがあるってことがわかったんだ。詳しい出現方法と1枚のボードは残念ながらまだ秘密。

↑ボードショップに「スペシャル」という項目が増えているぞ。早速買いにいこう

Special 1

↑待ってましたの高速仕様でバランス良し。ていうか、これちょっと速すぎない？

Special 3

↑なんと氷でできたボード。これってツルツル滑りすぎないの？

各キャラのオリジナルトリックもまだあるぞ!!

トリックで賞金ゲット

前号で紹介した以外にも各キャラはオリジナルトリックをもっていることが判明。オリジナルトリックを決めれば入る賞金も多いので新しいボードがすぐに欲しい人はこれでゲットだぜ。

スラッシュ・カメイ
- スラッシュダイナマイト
  A押しっぱなし▶◀▶◀（倒したままA離す）

リンダ・マルティーニ
- リンダスピン
  A押しっぱなし◀▶（倒したままA離す）

ジャム・クエイド
- ジャム・サ・スピン
  A押しっぱなし◀▶（倒したままA離す）
- ジャム・サ・ファンタスティック
  A押しっぱなし▼▲N◀（倒したままA離す）

ナンシー・ネイル
- ナンシースピン
  A押しっぱなし◀▶（倒したままA離す）
- ナンシークロス
  A押しっぱなし▲N▲（倒したままA離す）
- ナンシー・ザ・ベスト
  A押しっぱなし◀▶N▲▼（倒したままA離す）

Merry X' mas

なはっ

カビゴンのヤツ重すぎだよ

ヒトデマンはりきってるな

デュア!

デュア!

今月の主役は私のようね

ホーホホ

ぞぞ!!

あんぐり

あたち飾りじゃないわ!

ピカッ

みんな楽しくおどってね

ニャンと!! ごちそうがもうニャー

ガーン

けぷっ

くすっ

マンガとイラスト/エリボン新田

『ポケットモンスター金、銀』をプレイしてきたぞ!!

11/21～23幕張メッセでポケモン祭りだぜ

先月開催されたスペースワールドは、まさにポケモンのために開催されたと言っても過言ではなかったぞ。ここで新作『ポケモン金、銀』を実際にプレイすることができたんだ。これがまたメッチャおもしろかったぞ。

⬆21日の報道関係者の日はゆっくりプレイできたんだ。マッシーは30分も遊んじゃった

場内に設置された『ポケモン金、銀』はなんと140台!! 全く新しいポケモンを連れてプレイすることができたんだ。今回は最初に選べるポケモンはランダムに決定されたんだけど、実際はどうなるのかな?

スペースワールドはポケモン一色だったぞ

『ポケモン金、銀』の他にもN64ソフトのポケモン3タイトルやポケモングッズの販売など、場内はポケモン一色。雑誌社対抗ポケモンリーグ大会なんかも開催されて64ドリームチームも出場したんだ(結果は毎月新聞を見てね)。などなど、今後もポケモンはさらに盛り上がりそうだよ。

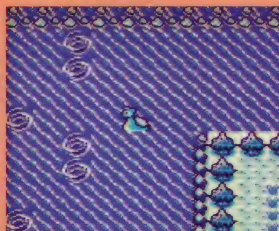
⬆編集部ふくもちとポケモンたちとの記念撮影。ラッキーがでかいっす

⬆ＧＢのポケモンとN64をつなぐ夢の64ＧＢパックも発表されたぞ

今月も最新画面をゲットだぜ!!

それでは早速『ポケモン金、銀』の最新画面を紹介しましょう。今回は「リュック」という項目も追加されたんだ。どういうふうに使うのかな?

⬆うーむ、これは遺跡のようだよ。古代のポケモンがいたりして……。

⬆ここは五重の塔。和風の雰囲気が出てくるのも初めてだよね

⬆なんと、海には渦巻きが!! とんでもなくでかいポケモンが?

⬆ラジオ局が初登場。ラジオ情報によってポケモンの秘密がわかる?

ポケモン図鑑もパワーアップ

⬆今回のポケモン図鑑も初公開。なんかかっちょよくなったでしょ。機能も充実して使いやすそうだよ

緊急告知!! ポケモン図鑑をみんなのイラストで完成させよう!!

イラストポケモン発見

ここでお知らせ。ポケモンNo.1～No.151まで君の好きなポケモンを1匹ハガキに書いて応募してくれ。つまり全種類そろえてイラストによるポケモン図鑑を完成させちゃおうってわけ。人気のポケモンは競争率が高いからマイナーポケモンイラストを描くと、掲載確率があがりそうだよ。

長野県／長張雄飛／6才

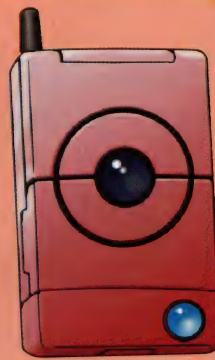
愛知県／実原裕美

長崎県／窄口渉

岡山県／JUN／12才

香川県／岡田康宏／11才

神奈川県／はんさむゴーリキー

主人公イラストも公開

そしてこれが今回の旅の主人公のイラストとライバルのイラストだ。君の好きな名前をつけてプレイすることができるぞ。主人公は自分の名前をいれようね。

主人公

ライバル

ハガキまってます

みんな、ハガキにはちゃんと年齢も書いて送ってくれよな。イラスト以外にもポケモンに関する質問なんかも受け付けるぞ。

〒102　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム『ポケパラ』まで

それいけ！マリオ親衛隊

もってっちゃえ
やめて〜
ピーーッ
つれてっちゃえ

プロペラヘイホー　ケインニッヒ将軍　カメック

イラスト：記村隆鶴

ケインニッヒ将軍：いやー、めでたいめでたい、ついに当コーナーも1周年。お約束の特大イラストをどっかーんと掲載するぞ。
マリオ隊長：考えてみれば、連載開始の時とはページのコンセプトが全然違うけど、いいページになりましたよね、ホント。
ピーチ情報部員：これもみんなのおかげよね。これからも増ページに向けて頑張りましょうね、将軍。あれ!? どこいっちゃたの?
ヨッシーコック長：さっきそこでカメックと遊んでましたけど…。
ケイン：うわ〜、まだ死にたくないよう、やめてくれ〜! いやだ〜!
ルイージ水兵：あ…。連れてかれちゃった。このページどうするの?

セル画で賞

愛知県／ササキちゃん
⬆セル画の力作。スターフォックスがアニメになったらこんな感じになるに違いない。ボスキャラやウルフたちがいいね。2階級特進

色がきれいで賞

兵庫県／弥生三月さん
⬆さわやかな色使いがとってもいい感じに仕上がってるね。でも、リンク達が女の子っぽいな。もともと中性的だけど。2階級特進

セル画でゼルダで賞

大阪府／大神晃さん
⬅『ゼルダの伝説』がアニメ映画化されたみたいっす。任天堂公式イラストよりいいね。2階級特進

親衛隊設立1周年記念特大イラスト

グランプリ

滋賀県／杉岡ヒロユキさん
⬅めでたく特大グランプリに輝いたのはこの人。「最近男前になったな」といわれたという彼女の独特のタッチが好きっす。めでたく3階級特進で伍長。もはや爆走体制か!?

⬅（宮城県／浅村れなさん）ケイン「いいね、オレの絵がクリソツ」ピーチ「うそつき」ケイン「………」

⬅（東京都／まるこさん）『ぷよ64』から天使のキキーモラ。音痴なんだよねぇ

⬆（埼玉県／岡直樹さん）相変わらずのJ2ファンだね。投稿イラストのほとんどがJ2だもんね

⬆（福岡県／倉澤覚蒡さん）カービィのクリスマス。そりを引くのはイーブィ。プレゼント頂戴!

イラスト雑居ビル

◆（岐阜県／風野鈴等さん）自然の多いところに住んでいる「ミュウ」をイメージしたとか。自然の多い場所が減る→ミュウの生息地が減る→ミュウが幻のポケモンといわれる。という図式になるね。自然は大切に

◆（奈良県／山村彩世理さん）ドリームのクリスマス。ロクヨン亭のレシピでケーキを作ったんだね。オレのクリスマスは…仕事？

◆（福島県／まゆげさん）ヨッシーのベロが64に。でもちょっと気持ち悪いかも

◆（東京都／きりしま鳴子）爆ボンのお正月バージョンって感じ。コレでお年賀

◆（北海道／冬名ひのさん）水彩絵の具の使い方が最高だね。柔らかい感じがいい

◆（東京都／ともちんさん）スペースワールドに行ったマリオの感想は…。わかるけどねぇ

◆（大阪府／みゆきのお母さん）リンクもゼルダも憂いを秘めた感じがあるよね

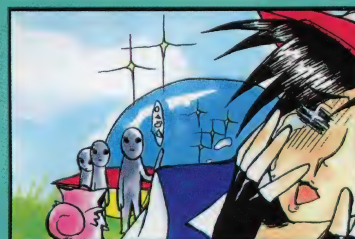
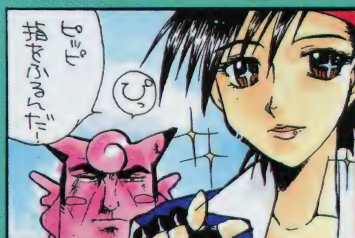
◆（愛知県／NESさん）クッパとクルールのおやじぶりがいいね。えっ毒キノコ？

◆（大阪府／高橋智史さん）なんか味がある。編集部ちずりゃんのお気に入り

◆（埼玉県／高槻カイさん）64のFEは当分先か。まずはスーファミでがまんがまん

◆（大阪府／堀映里奈さん）オウガも64で制作中とか。オレも好きなんだよね

4コマの部屋

ゆびをふる

滋賀県／杉岡ヒロユキさん

◆特大でもグランプリだったけど、このセンスがすっげ一気に入ってしまったので採用。ホントはエッチなヤツも掲載したかったけど、そっちはおあずけ。鼻血ブー

はみだし親衛隊

先月号の特大イラストの締め切りがヘンでした。ごめんちゃい。賞品の発送も遅れてます。ごめんちゃい。でも絶対に送るからまっててね。忘れてるワケじゃないからね。

キレてるおかた

◆（茨城県／中山勝行さん）いそうだよ。こんなヘイホー。じつは、今回のヨッシー攻略ページをよーっく見ると…いねぇよ、そんなやつ。ホホホホホ

今月の階級特進者

●伍長昇格
滋賀県／杉岡ヒロユキさん
●上等兵昇格
岐阜県／風野鈴等さん
奈良県／山村彩世理さん
●1等兵昇格
大阪府／大神晃さん
●1等兵昇格候補
福岡県／倉澤寛募さん
●2等兵昇格（特製レターセット）
宮城県／浅村れなさん
福島県／まゆげさん
兵庫県／弥生三月さん
大阪府／みゆきのお母さん
愛知県／NESさん
埼玉県／岡直樹さん
●2等兵昇格候補
大阪府／ポケチュウさん
●正隊員昇格
（No.&写真入り隊員証）
東京都／ともちんさん
愛知県／ササキちゃん
東京都／まるこさん
●準隊員入隊
（特製キーホルダー授与）
初採用者全員

おたより募集

キャラクターへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、さらに「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集です。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼントします。どんどん送ってね。まってるぞい。締切は月末。

あて先

〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「しんえいたい」係

THE DREAM TECHNIQUE PALACE

ドリテクの宮殿

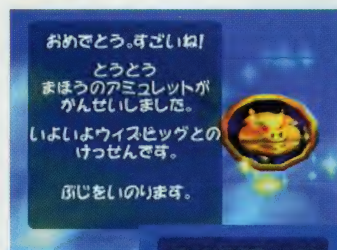
やっぱり使えた『DKR』のドラムスティック
『ファミスタ64』ドリテク４連発

たくさん寄せられた『ディディーコング～』のドリテクだけど、わけあって今回全部は紹介できないっす。来月紹介するので、それまで別冊でガマンしてね

ディディーコングレーシング　東京都／星野たかゆきさん

ドラムスティックが使える

ウィズピッグがティンバーアイランドにやってきてからというもの、行方をくらましていたドラムスティック。最速のチャンピオンレーサーだっていうから、使いたくってあっちこっち探し回った人も多かったんじゃないかな。いやー、いましたよ。こんなところに、こんな姿で。ティンバーアイランドの４匹の中ボスを倒して「アミュレット」を全て手にし、４つのボーナスステージで「T.T.アミュレット」を全てそろえれば会えるんです。アイランド中央の滝のあたりにいる「カエル」。よーっくみると、とさかの生えたヤツがいるんだ。そいつを乗り物でふみつぶすと…。

チャンピオンレーサー登場

◆４つのゾーンで、それぞれのボスを倒し、アミュレットを完成させる

◆４つのゾーンでカギを見つけてボーナスステージをクリアしておく

◆あ、赤いトサカのカエル発見！ どうやらあれがドラムスティックだな

◆ひと思いに踏みつぶそう。きっとウィズピッグの魔法にかかっていたんだね

◆ドラムスティックがよみがえった!! オプション、マジックコードのコードリストでオンオフもできる

ドラムスティック

ファミスタ64のドリテク4連発一挙公開!!

ファミスタ64　ナムコ／田中さん

オールスター戦に監督が登場!!

オールスターモードでチームの監督がプレイヤーキャラとして登場!! しかも現役時代のころをほうふつとさせるようなプレイぶりなので往年のファンも楽しめるぞ。方法はオールスターの選手選抜画面で下の順番通り選択すればOKだ。

ベテラン
人気がある
ベテラン　の順

◆この画面で左の順番通り入力しよう。セリーグかパリーグのどちらかを選んでね

セリーグ

◆投手陣にはかつての中日のエース、星野投手が登場するぞ

◆三村、長嶋、野村に大矢に吉田と堂々たるメンバーが勢揃いだ

パリーグ

◆投手はこの人、東尾投手。ケンカ投法は健在だぞ

◆仰木、王、上田、近藤、佐々木と打者は5監督が登場するぞ

ファミスタ64　ナムコ／田中さん

イチロー、嘉勢が投げる

オリックスの2人の野手が投手として使うことができるぞ。イチローのオールスター登板は昨年実際に行われたけど、松井との対戦は夢に終わったよね。なので今度は君の手で夢の対決を実現させてみよう。方法は上の監督出現方法と同じで順番を下の通り入力してくれ。

イチロー	嘉勢
肩が強い	肩が強い
年が若い	人気がある
肩が強い　の順	肩が強い　の順

◆投手としても一流のイチロー。ぜひその右腕を見てくれ

◆夢のイチロー対松井。96年オールスターの興奮がよみがえるぞ

◆高校時代は実際に投手として活躍した嘉勢

◆97年のオープン戦では実際にプロのマウンドで登板しているぞ

中夢

ファミスタ64　ナムコ／田中さん

サウンドモード出現

まずはミニゲームモードに入ろう。次に「空気早入れ競争」に入り、ゲームの説明画面に入ったあと、下の通りに入力しよう。サウンドモードが出現するぞ。

ゲーム説明画面でR＋Z＋Aボタンを同時に押す

◆ゲーム説明画面に入ってからボタンを同時に押そう

◆サウンドモードでは効果音も聞くことができるぞ

ファミスタ64　ナムコ／田中さん

メタル星人のアルバム発見?!

試合終了後の新聞を出そう。「協力プレイ」画面で右の写真の位置にAボタンでひみつの画面が現れるんだ。ここで、メタル星人のアルバムなどが見れるんだ。

左下から2番目の背景の野球くんの涙にあわせてAボタン

◆この位置に矢印を持っていくとパックマンに変わるんだ

◆Aボタンで秘密の画面に。十字ボタン左右で画面が変わるぞ

中夢 ファミスタ64　東京都／真下明

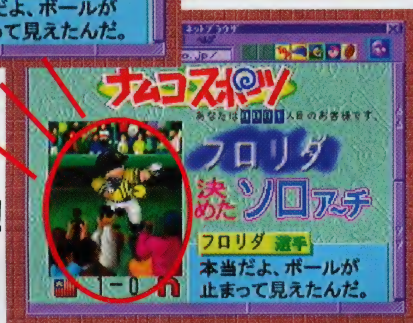
選手がポーズをとってくれる

試合終了後の新聞のヒーロー写真画面でカーソルを移動させると、ところどころにパックマンが現れる。そこでAボタンを押すと選手がいろんなリアクションをしてくれるんだ。

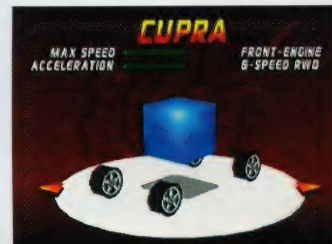
➡この画面でカーソルを動かしてパックマンを出す

パックマンを出す

いろんなポーズをとってくれる!

➡Aボタンでいろんなリアクションをしてくれるぞ

中夢 トップギア・ラリー　編集部／ドリテク隊

ニューマシン、ニューカラー

チャンピオンシップの3年目をクリアすると、「Cupra Car」を選択できるようになり、4年目をクリアすると「Beachball Car」が選択できるようになる。両方ともそこそこの能力を持っているマシンだ。さらに5年目をクリアし、マシンセレクト画面でCボタンユニットの下を押すと、マシンカラーがカガミになる。

⬆デカイので視点に気を付けないとコースが見えなくなる

⬆結構スピードが速く、コーナリングのグリップもいい

特製ミラーカラー

特製ニューマシン

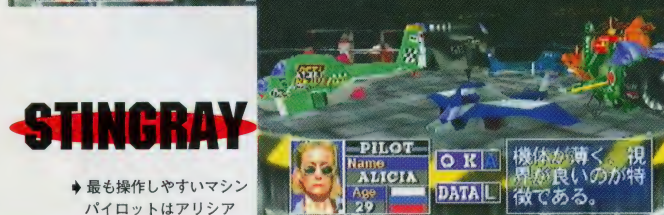
➡このカラーは、背景色が写り込んでキレイだぞ

中夢 ワイルドチョッパーズ　編集部／ドリテク隊

隠し機体登場

①ミッション7を1回以上クリアする。②クリア後、ゲームセレクト画面のニューゲームを選択するときに、Rトリガーを押しながらAまたはスタートボタンを押す。すると、セレクトプレイヤー画面にキング-イオが登場。③ミッション8をクリアし、同様の手順を踏むと、スティングレイが使用可能に。登場させると、以前の機体はなくなるので注意。

KING-IO

➡機動力攻撃力が高いが、装甲が薄い。パイロットはジョニー

STINGRAY

➡最も操作しやすいマシン　パイロットはアリシア

中夢 ディディーコングレーシング　茨城県／SS2000欲しいさん

タージの歌声、子供の歌声

ティンバーアイランドの守り神、タージが歌を歌っているっていう報告だ。タージにそーっと近づいて、話しかけられないように耳を澄ませてみよう。なんだか鼻歌を歌っているぞ。そして、もう1つ。灯台方面へと抜けるトンネルで止まってみよう。子供達の楽しげな歌声がどこからともなく聞こえてくるぞ。位置が微妙なのでがんばって。

♪〜♪ フンフンフン

➡ひくーい、声で鼻歌を歌っています。そのうち半音階ずれます

➡トンネルに響く子供の声。ちょっと恐いかもしんない

ランランラン ♪〜♪

ファミスタ64　北海道／ファミロクさん
タイトルで視点が変わる

『ファミスタ64』とタイトルが出ている画面で3Dスティックをぐりぐり回すと背景の球場がいろんな視点でみられるようになるぞ。画面がかなり速く移動するのでぐりぐりしすぎると気持ち悪くなるかも……。

▲この画面で3Dスティックをぐりぐり回してみよう

ファミスタ64　新潟県／小竹賢
Rボタンで地図が出るぞ

『ファミスタ64』の「君の最強チーム」モードで選手を獲得する移動画面でRボタンを押すと、画面左下に全国マップが現れるのだ。これでいちいちレポートをみなくてもどこに選手がいるかが一目瞭然ってわけだ。

▲ハイこの通り。とっても便利でしょ

ファミスタ64　新潟県／小竹賢
どちらにしようかな？

同じく「君の最強チーム」モードで獲得したい選手に勝負を挑まれたときに「YES」か「NO」を決めるよね。このときに左、右、左、右と交互に何回も押すと、選手が「どっちにしようかな」と言うんだ。早く決めないとね。

▲優柔不断の君ならこういう経験してるんじゃない？

ファミスタ64　兵庫県／浦野真也
ピッチャーの首が回る

試合で自分がピッチャーを操作する守り側の時に、Rボタンを押しながら3Dスティックをぐりぐりすると、ピッチャーの首がぐるぐる回るんだ。ピッチャーの投げ方のタイプによっても首の向きがかわるぞ。

▲あー疲れたゴキッゴキッって感じなんでしょうか？

ディディーコングレーシング　福岡県／波多江洋輔さん
キャラによって楽器が変化

キャラクターセレクト画面で、耳を澄ませて音楽を聴いてみよう。どのキャラクターにカーソルを合わせるかによって、音楽を奏でている楽器が違うのだ。今まで何気なく聞き過ごしていたけど…。芸が細かいのだ。今度ゲームを始めるときにじっくり聞いてみるのもいいと思うよ。

▲それぞれのキャラクターらしさがでているね

ディディーコングレーシング　熊本県／岡村ヤヒコさん
ザウルスボスのショートカット

ザウルスゾーンのボスステージの山の途中に茂みがあるよね。じつは、その茂みにトンネルが隠れていて、反対側に抜けることができるんだ。トンネルの中は急勾配でスピードがダウンする。ダッシュバルーンがあるといいぞ。

◆ショートカットだけど、急な坂道になっている

◆中を突っ切って逆側にでてくるのだ

大募集！ドリームテクニック

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、64ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な商品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

ドリテク技ランク
- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

★完全先着順、早い者勝ちだよ！

<あて先> 〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部「ドリテク」係
<FAXでもOK> Fax.03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

<ハガキの書き方>

❶レディーコングレーシング

❷レースクイーン登場
1回目のウィズボークを倒すと、広場の滝の前に、ハイレグのカエルが出てくるので、ラムドーザーで踏みつぶそう。すると、レースクイーンのおねえさんがゴンドラに乗っておりてくるぞ。コレでキャラ選択画面で選べるようになるのだ。

❸〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
御下劣　靈亜（3カ月）　P.N.生
電話　03-0000-0000

＊ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

好評連載の新作ソフトカタログ。N64新作ソフトをすべてダイジェスト版でお伝えするぞ。先日の任天堂スペースワールドではいろんな新作をプレイできたので、新情報で君の頭をバージョンアップしてくれ。今月はうれしいオマケ、発売中ソフトの全リストもついてるぞ。

アイコンの見方

RPG	…ロールプレイング	PUZ	…パズル
ACT	…アクション	SHT	…シューティング
格闘ACT	…格闘アクション	SPT	…スポーツ
ADV	…アドベンチャー	TAB	…テーブル
SLG	…シミュレーション	RAC	…レース
		ETC・DD	…その他・64DD

MOTHER3 奇怪生物の森(仮) RPG DD

任天堂 | 未定

スペースワールドでは残念ながらビデオ出展のみ。でも開発がすごく遅れているわけではなく、基本的なシステムはもうできているのだ。会場でみかけた糸井さんも、「MOTHER3は大丈夫ですよね」の問いにピースサインで答えてくれたしね。64DD同時発売だとうれしいんだけど。

スーパーマリオRPG2(仮) RPG DD

任天堂 | 未定

待ちわびた画像公開、そしてビックリ！ペラペラの紙みたいになったかわいいマリオが動いているぞ！宮本さんいわく「マリオRPG独自の世界観を作るためで、初心者にも楽しめる3Dの絵本を作っている」とのこと。新生マリオRPGはゲームを変える1本になることまちがいなしだ。

ゼルダの伝説 時のオカリナ RPG DD

任天堂 | カセット版/98年4月下旬 64DD版/未定

ついにプレイできた超期待作。スペースワールド会場ではリンクがダイナミックな動きを見せるたびに「おおーっ」と感嘆の声があがるスゴサだった。宮本さん自身も「かっこええな～」と思いつつ制作しているとのこと。本誌紹介ページ(P 20～)でその興奮を感じとってくれ。

ポケットモンスター64(仮) RPG DD

任天堂 | 未定

RPG版の情報はまだナシ。おそらくGB版の『金、銀』が発売されないと見えてこないのではないだろうか？ 64GBパックも発売されるので、今までのデータもすべて使えるようになれば64『ポケモン』の世界はもっと広がっていくと思うぞ。発表まで首を長くして待とう。

※画面はGB版です

エルテイル(仮) RPG

イマジニア | 98年3月

さまざまな魔法攻撃主体のアクションRPG。4つのCボタンがそれぞれ火、土、水、風の特性に割り当てられているから、魔法を繰り出す時には、まずCボタンを押してからだ。3つまで組み合わせることができるから、その種類はなんと…自分で計算してみてね。

HYBRID HEAVEN(仮) RPG

コナミ | 未定

今回も新作情報はなし。先月号のコナミインタビューでは98年内に10本近くタイトルを発売すると言っているので、その中にはこのソフトも間違いなく入っていると願いたい。なにぶんロープレタイトルの少ない64なので、早く発表されてラインナップを充実させてほしい。

※画面は開発中のものです

スーパーマリオ64-2(仮) ACT DD

任天堂 | 未定

ただの続編じゃない。宮本さんの「64DDを不思議なおもちゃにしたい」思いがいっぱいつまった作品になるのだ。根強いルイージファンには、彼の登場や、宮本さんが提案した緑のパッケージ(実現するか？)が待ち遠しいよね。画面上で動いてるらしいが、声も聞きたいね。

※画面は前作のものです

ウルトラドンキーコング(仮) ACT DD

任天堂 | 98年

エントリーされてから1年、情報全くなし(泣)。実はRPGになるのでは？という憶測が飛び出すくらいで…。開発元のレア社は目下『バンジョー』と『コンカー』を中心に動いているみたいなので、98年内発売はどうかなあ…。それはそうと、GBの最新版はおもしろいよ。

※画面はSFC版です

ヨッシーストーリー ACT

任天堂 | 97年12月21日

発売日まであとわずか。メチャきれいなグラフィックの絵本の世界を冒険する6色のヨッシーたちにもうすぐ会えるね。じゃあ、ちょっとだけミニ情報。白いヘイホーに出会ったら、ミスしないでゴールまで連れていってあげよう。後できっといいことがあるぞ。

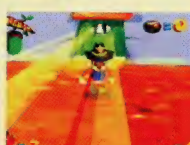
カービィのエアライド（仮） ACT
任天堂 | 未定

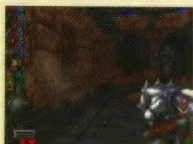
開発元のHAL研は、目下『MOTHER3』をはじめとする期待ソフト作成に全力をそそいでいる。で、残念ながら今月も新情報なし。でも従来よりぐんとパワーアップ、大人数でプレイできるバラエティゲームになりそうなので、これもゲームを変えることに期待したい。待つべし。

バンジョーとカズーイの大冒険 ACT
任天堂 | 98年4月

11月のスペースワールドで、プレイアブルな日本語バージョンが展示されていた。『スーパーマリオ64』のようにあっちこっち歩き回って謎解きをしたりアクションをしたり。グラフィックはもちろんだけど、音楽とギャグ（!?）に力を入れたアクションアドベンチャーなのだ。

コンカーズ クエスト（仮） ACT
任天堂 | 98年

バンジョーと並んで『ディディーコングレーシング』に登場したリスのコンカー。バンジョーが4月発売なのに、こっちは発売日が見えてきません。開発元は、どちらもレア社。任天堂とはSFCからのつきあいだけにN64でも元気がいいよね。どんな作品か期待して待ってよう。

HEXEN ACT
ゲームバンク | 97年12月18日

「ファンタジー版DOOM」といった感じの3Dアクションゲーム。最初の発表からかなり時間がたってるだけに、洋ゲーファンの中には発売を待ち続けていた人もいるんじゃないだろうか。お待たせしました、いよいよ12月18日にはホントに発売されてるはずです。

悪魔城ドラキュラ3D（仮） ACT
コナミ | 未定

今月は新作情報はなし。GB版では最新作がリリースされて、まだまだ根強い人気を誇っているこのシリーズだけど、64版では結構ガラッとイメージが変わりそうだ。プレイするキャラによって難易度が変わると想定されるので、難度の高いキャラでクリアを目指したいね。

※画面は開発中のものです

ミッション・インポッシブル ACT
パック・イン・ソフト | 未定

残念ながら今月も新しい情報はありません。今から半年以上も前にロムをプレイしたのがうそのよう。開発はアメリカのオーシャンでやっていることもあり発売元のパックインソフトにもあまり情報がはいってこないようだ。そろそろ新しい情報をと思いつつ年を越しそうだ。

忍たま乱太郎64 ACT
カルチャーブレーン | 98年2月

NHKで好評放送されたアニメがN64で再現される。登場人物は忍者の学校に通う忍者のタマゴ（だから忍たま）。アニメのフンイキどおり、コミカルで笑える楽しいACTゲームになりそうだ。ゲーム中の声も実際のアニメの声優さんを起用するそうなので、ファンなら要チェック。

TONIC TROUBLE ACT
Ubiソフト | 98年春

本社がフランスにあるゲームメーカー「Ubiソフト」が、おフランスにて制作中のゲーム。地球に落ちてしまった有毒物質を回収するために、宇宙人の主人公が大活躍。シナリオの謎を解いていく面クリア形式のアクションアドベンチャーなのだ。キャラのデザインが斬新だね。

※画面は海外版です

クリエイター（仮） ACT DD
任天堂 | 未定

新情報がこない当作品だが、独自ルートで入手した情報によると、どうやらSLG要素が強いらしい。恐竜（らしき動物）を育てて、その生物をACTゲームやレースゲームなどにも登場させられそうなんだ。64DD版だけあって、他のゲームとのリンクも期待できそうだね。

※画面はイメージCGです

バギーブギー（仮） ACT
任天堂 | 未定

8月号で2点の画像を紹介したっきり、まったく音信不通になってしまった『バギーブギー』。「ワイルドトラックス」に画面がよく似ているという声も多いけど、気になるのはアクションやレースの形態。それにマシンが生き物のようにどんどん進化するっていうし64DDに移植するかも？

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 ACT
ハドソン | 97年12月19日

やってみるとなかなか面白く、ついつい繰り返して遊べるのがこのゲームの特徴だ。どちらかといえば、このゲームは1人でタイムアタックにいそしむより、仲間同士でわいわいやりながら遊ぶほうが楽しそうだ。正月におとそ飲んでイライラし過ぎて倒れないようにしてね。

スーパーロボットスピリッツ 格闘ACT
バンプレスト | 98年3月

春の発売に向けて着実に完成度が上がっていくこのゲーム。スペースワールドで展示されてたのは開発度60％のもの。主人公が必殺技の名前を叫ぶカットインシステムが入ってて、スパロボシリーズらしい感じになってきた。はやくウォーカーギャリアを動かしたいぜ！

はみだしクン

アメリカで、64ソフト対応の光線銃が発売される。本体価格は39ドル99セント。オプションのレーザーサイトは34ドル99セント（予価）。発売元はNAKIインターナショナル社で、対応ソフト、発売日の予定は未発表だ

ファイティングカップ 格闘ACT

イマジニア | 98年4月

97年内に発売予定だったファイティングカップ。勝敗にポイント制を取り入れたシステムが斬新だ。編集部にも完成度の高いロムが届いていて、好評を博しながらスリリングな対戦ができたのに…。もう一段の磨き上げのために発売は4月頃に延期。てかてかになって帰ってこいよ～。

スペースダイナマイツ 格闘ACT

ビック東海 | 未定

アメリカでは約半年ほど前に発売されている格闘ゲーム。一時期、日本発売が12月だったものが発売未定になってしまった。もしかすると単純な日本語へのローカライズにとどまらず、洋ゲーテイストなキャラクターのデザイン変更などをしているのかも。真相はわからない。

G.A.S.P!! ～Fighters' NEXTream 格闘ACT

コナミ | 98年3月

飛び道具が一切ない正当派格闘ゲーム。最初に選べるキャラは8人だけど、メインは自分で作るオリジナルキャラになりそう。エディットモードで作成したキャラに様々な技を覚えさせれば自分だけのキャラを作ることができるってわけ。もちろん友達との対戦も可能だ。

ラストレジオンUX（仮） 格闘ACT

ハドソン | 98年2月

バーチャロンタイプのロボット対戦格闘ゲーム。ちょっと前に1ページ紹介して、あれから新しい情報が出てこないんスけど…。いったいどんなロボットが登場してどんな武器で戦うのか？とにかく早く見てみたい。やっぱりロボットは男の魂を熱く燃やすものがある。

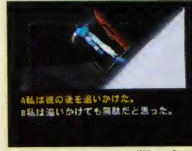
飛龍の拳ツイン 格闘ACT

カルチャーブレーン | 97年12月18日

SDとリアル、1本で2倍楽しめるお得な格闘ゲームがいよいよ発売。初心者にもやさしく、上級者も楽しめる親切設計だ。格闘そのものもしっかりとした作りだけど、サーキットモードでお宝を集め、どんどん強いマイキャラを育成していくのもかなりやりこめて楽しいぞ。

金田一少年の事件簿（仮） ADV

ハドソン | 未定

ハドソンの中本さんインタビューで金田一に関する秘密をたくさんゲットしたのだが、残念ながらオフレコということで本誌では紹介できませんでした。いろんなアイデアを盛り込んだ今までにないゲームになりますとの言葉を信じて発売日を静かに待ちましょう。

※画面はサターン版です

ジャングル大帝 ADV?

任天堂 | 未定

発表から1年、ついにレオの動きがスペースワールド会場で確認できた。レオがいきいきと草原を走り回っている姿を見て、まずは安心。開発はいまのところ半分くらい。最初の3ステージができていて、20人以上のチームで日々がんばって作っているから、待っててね。

※画面は開発中のビデオ画像です

シムシティ2000 SLG

イマジニア | 98年1月30日

来ましたよ『シムシティ2000』。遊んでいますよ新しい街で。シミュレーションスピードにマップのスクロール、速すぎるぐらいです。これなら10万都市もあっというまにできますすよ。それに今回は宇宙コロニーまで作れちゃうんだ。競馬や市長のお見合など、ミニゲーム要素もいろいろ。

シムシティー64（仮） SLG DD

任天堂 | 未定

シミュレーションゲームのロングセラー、『シムシティ』がDD対応になってN64に登場するぞ。しかも自分の作った街の中を歩けたり、街の人から直接話が聞けたりといった新しい要素も入ってるということなんで、そういった面でも期待が持てそうだ。でも発売はいつ？

パイロットウィングス64-2（仮） SLG

任天堂 | 未定

「自由に空を飛び回る」そんな夢を実現してくれるフライトシミュレーター。N64と同時発売だった前作にはジャイロコプター、グライダー、ロケットベルトが登場。ミニゲームにはキャノンボール、スカイダイビングなどがあった。今度はどんな乗り物で空を飛べるのかな。

※画面は前作のものです

シムコプター64（仮） SLG

任天堂 | 未定

『シムシティ』で有名なマクシス社が制作。例えば『シムシティー64』で創った街に、このソフトを使ってヘリコプターが飛ばせるようになるし、『シムコプター』単独でも遊べるようになるらしいぞ。採用されるメディアはディスクかカセットかはまだ不明。

※画面はUSA版です

キャベツ（仮） SLG DD

任天堂 | 98年

ゲーム中に登場する生物は庭に住んでいて、その庭に池を作ったり、ブランコや滑り台を買ってあげることもできるし、アイテムも交換できる…ことまでは分かったが、従来のいわゆる「育成ゲーム」とはひと味もふた味も違う、糸井さんの斬新な構想がもりこまれているのだ。

※写真は糸井さんご本尊です

超時空要塞マクロス Another Dimension（仮） SLG

トミー　未定

アメリカの制作会社が手がけている「マクロス」のシューティングゲーム。あのバルキリーがどこまで再現されてるか楽しみだ。実は1997年は「マクロス」放送15周年だったんだが、それには結局間に合わなかった…（泣）。98年内には出ますよね？トミーさん？

フライトシミュレーター（仮） SLG

ビデオシステム　98年

米国のパラダイム社制作。なので、同じくパラダイム社製作の『ソニックウィングスアサルト』ができない限り、新情報も望めないかな。とはいえ、『ソニック～』で様々な難関を経験してる分、そのノウハウをこの作品にも生かせるはず。『ソニック～』以上のクオリティを望みたいね。

NEW ダービースタリオン（仮） ETC DD

開発/マリーガル　未定

ついに64にも登場するミリオンセラーソフト。最初はＧＢパックを使ったＧＢ版のデータで遊ぶ本作品がリリースされるが、64オリジナルの構想もあるとのことなので、そちらも期待したい。最新の種牡馬や牝馬のデータで自分だけの最強馬を作って64で戦わせたいぜ。

※画面はSFC版です

NEW 走れ!! ボクの馬 SLG

カルチャーブレーン　未定

登場するキャラ（馬）と楽しく会話しながら育てたりレースの作戦を練ったりと、和気あいあいタイプの馬ゲーになりそう。と、いうと●●●●を思いつく人もいるかもしれないが、とにかく某有名馬キャラの起用を前提に開発に乗り出しているそうだ。64DD版になるかも？

NEW バイオテトリス PUZ

アムテックス　98年3月

スペースワールドで急遽登場したナゾのゲーム。現地でプレイした人はたくさんいると思うのだがみんなの印象はどうだろう。内容はタイトル通りテトリスだが、落ちてくるブロックが従来のテトリスとは若干違っていた。正式なリリースは来月以降になりそう。詳細は次号で。

※画面はスペースワールド会場です

ボディーハーベスト（仮） SHT

任天堂　未定

本誌創刊準備号が発売された時点ですでに発表されていたタイトル。97年6月のE3では開発度が半分を超えていたのだが…。開発が知る人ぞ知るDMAデザインだけに期待度も高い。人肉を求めて飛来したエイリアンと、130種以上の乗り物を駆使し、時代を越えて戦い抜け。

※画面はUSA版です

ブレードアンドバレル SHT

ケムコ　未定

新情報はナシの『ブレバレ』。ヘリコプター対戦車という異色バトルアクションだ。ゲームの根底から徹底的に改良を加え、デザインも日本向けに改良されるらしい。一部のインターネットで、発売中止がささやかれていたが、ケムコ広報は否定。発売日未定だが発売予定だ。

ナイフエッジ（仮） SHT

ケムコ　未定

スペースシャトルのカーゴから出撃する1機のヘリコプター。プレイヤーはそのヘリコプターを操って、敵と交戦していく。イメージ映像によるとプレイヤーが操作するヘリに向かって地上からエイリアンのような奴等が攻撃を仕掛けていたけど…。新しい情報はなにもない。

※画面はイメージCGです

ソニックウィングスアサルト SHT

ビデオシステム　98年3月

任天堂スペースワールドではアメリカ版の出展となった。海外では前評判も高く、広報の前田氏は日本でもいっぱい売るぞ～（と思っていたはず）、と熱心に説明していたぞ。というわけで、海外の後に日本での発売になりそうなので、3月発売はちょっとキツイかも…？

超空間ナイター プロ野球キング2 SPT

イマジニア　98年1月

『プロキン2』はかなりいいできの予感。1人として同じ顔がいない選手たち。プロ球団もご用達のアソボウズが作った選手データ。内角と外角で変わるバッティングカーソル。前作でも好評を博した華麗な演出の数々。コミカルだけど、本格派。そんな言葉がぴったりだ。

実況パワフルプロ野球5（仮） SPT

コナミ　98年3月19日

期待のパワプロ最新作ではSFC版にあった「シナリオモード」が復活。決められたシチュエーションで勝利条件を満たせばクリアできるというモードで、昨年の実際のプロ野球の名場面からシナリオが抜粋される。ヤクルトが日本一を決めたあのシーンも入るのかな？

※画面は前作のものです

NEW ウルトラベースボール実名版64 SPT

カルチャーブレーン　未定

消える魔球に秘打、まるで往年の野球マンガを思わせる「ウルトラモード」が愉快な野球シリーズ。N64版にも登場決定だ。今度はどんな個性的なオモシロさを見せてくれるのかな。ちなみに編集部ゲーマー、アンドレは「おもしろすぎ～」と評するファミコン版からのファン。

※画面はSFC版のものです

はみだしクン　パーラムの飯田和敏さんの開発する64DDソフトのタイトルが『巨人のドシン（仮）』であることが判明。マリーガルのパーティ会場で飯田さんに挨拶すると「一緒にN64を盛り上げましょうよ」って力強いお言葉をいただきました。

カプコンのN64ソフト第1弾になるゲームが「世界一有名なネズミが世界一有名なパズルゲームに出る」っていうこと、以前紹介したと思うけど、98年の結構早い時期に正式タイトルを発表できるかも。期待してね。

実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮） SPT

コナミ　未定

日本代表を支えるJリーグ最新データで楽しめるパート2。ワールドカップ予選ですっかり盛り上がっちゃって忘れがちだけど、97年の覇者は前期が鹿島アントラーズ。後期がジュビロ磐田。この2チームのファンならこのソフトを買って、その強さを体験してもらいたいぞ。

ハイパーオリンピック イン ナガノ64 SPT

コナミ　97年12月18日

実際の長野五輪はすったもんだも多いけれど、そんなことは関係なし。お先にゲームで世界の強豪と戦ってしまいましょう。全種目を制覇するオリンピックモードで競技の細かい部分まで覚えれば、実際の長野五輪も楽しく見れるはずだぞ。おすすめはやっぱりスノボだ。

ウェイン・グレツキー・3Dホッケー SPT

ゲームバンク　98年2月

どうやらアメリカではアイスホッケーが人気らしい。日本じゃいまいち馴染みが薄いんだけどね。ちなみに、「ウェイン・グレツキー」というのはアメリカのホッケー界の大スター。このゲームはそのグレツキー選手が監修したものだ。スペースワールドでも展示されてたぞ。

※画面はUSA版です

ツウィステッド エッジスノウボーディング(仮) SPT

ケムコ　未定

『キングスヒル』という別名タイトル案もあり、新作タイトルでは？と情報が錯綜したが、実はこの作品のことでした。プレイヤーが選択できるキャラクターにはそれぞれストーリーがあり、そのキャラによって目的が違うらしい。季節的にはやっぱ冬発売？

※画面はイメージCGです

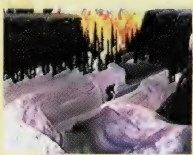
SNOW SPEEDER SPT

イマジニア　98年3月

スノボのゲームと思っていたら、スキーもできるデュアルタイプ。お得だね～。イマジニア＆元気のコンビだから、MRCの雪山の…と思っていたら、雪の感じや斜面の角度がまったく違ってスピード感あり。リアルなスピーダーたちが雪山を流れるように滑っていくのだ。

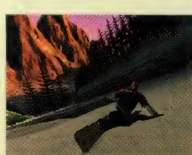
1080°（テン・エイティ）スノーボーディング SPT

任天堂　98年2月予定

任天堂が贈るストイックなスポーツゲーム。アメリカはラマー社の実際のスノーボードの最新モデルを使用して、かなりリアルな滑りが堪能できる。光を使った演出も秀逸で、実際のスノーボードにかなり近い感覚で体験できるのはすごいところ。98年任天堂ソフト第1弾。

NBA IN THE ZONE '98 SPT

コナミ　98年1月29日

コナミならではの操作感でバスケを極めたスポーツゲーム。NBAの実際の選手も登場して、ファンも存分に楽しめそうだ。特に元ブルズのロッドマンなんかは髪型も再現されているのでおもしろいぞ。発売は来年早々。スポーツゲームファンなら要チェックだ。

※画面はUSA版です

NBAバスケットボール（仮） SPT

任天堂　98年7月予定

任天堂が、分かりやすいタイトル名をひっさげて、バスケゲームにも進出だ。FC時代はSPTゲームを精力的に作ってきた任天堂のノウハウと、本場アメリカとの強～いつながりが、劇的なプレイシーンを再現してくれるはず。開発元はアメリカで、日米同時発売になるか?

新日本プロレス 闘魂炎導 SPT

ハドソン　98年1月4日

新日本プロレスのおなじみの選手たちが実際に登場するゲームだぞ。IWGPモードをクリアして手に入れたチャンピオンベルトをかけて、友達とタイトルマッチをすることもできる。今回の紹介ページでは佐々木健介選手にインタビューしてるからそっちも見てちょーだい。

バーチャル・プロレスリング64 SPT

アスミック　97年12月19日

むっちゃくちゃ大勢（初期設定で78人！）のレスラーが、凝りまくったシステムで戦うプロレスゲーム。大技小技から、試合中の観客へのアピール、果ては凶器攻撃まで、実際のプロレスの試合中に起こりうる状況はだいたい再現できると思って間違いなさそうだ。

遥かなるオーガスタ MASTERS'98 SPT

ティーアンドイーソフト　97年12月26日

発売日も正式に決定し、オーガスタへの道はもうすぐだ。さすがゴルフゲームの老舗ティーアンドイーソフトのゲームだけあって、ゴルフの全てを理解した本格的な作りはゴルフファンにはたまらない。こいつで練習して98年は一丁マスターズでもいくか!!

ゴルフ（仮） SPT

任天堂　未定

この作品と『カービィ』とは実は強いつながりがある。それはHAL研自慢の「動体の計算処理」で、この作品で実際にボールを動かす等の実験をし、それをカービィの動きに応用するのだ。…でもカービィの行方もまだ知れず、発売はいつのことやら分からん、ゴメン。

※画面はHAL研の岩田さん

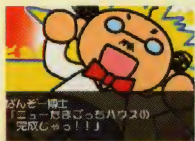
Let's スマッシュ SPT

ハドソン　98年春

N64では初めての登場となるテニスゲーム。気楽に遊べる楽しいゲームに仕上がりそうだ。何といってもユニークなのは「着せ替えモード」。お気に入りの服装で自分の好きなキャラを作ってゲームの中に登場させる事ができる。テニスよりもこれにはまりそう。

64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド TAB

バンダイ　97年12月19日

64版で会える新しいたまごっち達は熟たまごっちっていうんだ。ゲームで優勝または変身パワーが89以上あるとなんと卵を産んじゃうぞ。サイコロふって進むマスはおもしろイベントがいっぱい! ミニゲームは10種類。ばんぞー博士やミカチューの動く姿も見れるよ。

キラッと解決！64探偵団 TAB

イマジニア　98年3月

「スペースワールドで64探偵団が大活躍しているぞ。どういうことだ？」と明智先生にいわれた小林君は、数点の画面しか資料のない64探偵団の解明に向け、幕張に急いだ。そしてスゴロクタイプのADVで、止まったマス目で謎を解いたりミニゲームを楽しむゲームらしいと知ったのだ。

森田将棋64 TAB

セタ　98年4月

「森田将棋の発売は98年の春に延びました。楽しみにしていた将棋ファンの皆様申し訳ございません。もうしばらく待っていてください」とセタの広報加藤氏が申しておりました。待てば海路の日よりあり。通信システムで対局できる日を楽しみに待とう。

※画面は通信カセットです

NEW プロ指南麻雀「兵」 TAB

カルチャーブレーン　未定

ファミコン版からのシリーズ麻雀。N64版は麻雀ソフトのNO.1を目指して、かなり気合い入れて作ってるとのことだ。麻雀ソフト史上最高の思考ルーチンを駆使し、最強のプロ雀士たちを、若手も含めて起用するとのことなので、麻雀ファンには必見の作品になりそうだね。

※画面はSFC版のものです

F-ZERO X（仮） RAC

任天堂　98年6月

最高速度は2000キロ近い事がスペースワールドで判明。全コース、全キャラを遊び尽くしたアンドレの印象を本誌30ページに掲載したので読んでね。宮本さんのインタビューでは『エフゼロ』の事を聞こうとすると編集長のゼルダの質問に遮られ何も聞けませんでした。

レブ・リミット RAC

セタ　98年春予定

きめ細かな環境設定がウリ。豊富なパーツを使って、マシンの多様なチューニングバリエーションが楽しめる。またコースセレクトはもちろん、天候や時間帯、季節の設定も可能だ。ヨーロッパの街並みを思わせる美麗なグラフィックは、作り手のこだわりがうかがえるぞ。

エアロゲイジ RAC

アスキー　97年12月19日

近未来的なコースを時速1000キロを超えるマシンが疾走する。Zトリガーを押しながらマシンを傾け、ぐぐっと傾いた瞬間に、Aボタンをタンっと押し直すと･･･。ビック○○マウンテンと同じくらいの加速感が味わえる。超速いぞ〜。マシンだってかっこいいのばっかしだぞ。

キャバリーバトル3000 RAC

日本システムサプライ　未定

同社の『カメレオン・ツイスト』も発売にこぎつけたところで、次は本作に本格的に着手か。浮遊生物「キャバリー」に引っ張られて超高速で移動しながらバトルを繰り広げるというこの作品、ず〜っと前に公開されたギャルキャラがすごくかわいかったので、気になります…。

レースゲーム（仮） RAC

ビデオシステム　98年

レースゲームの仮題が「レースゲーム」というあたり、なんとも不気味な存在。ビデオシステムはパラダイム社と仲がいいから、開発はやっぱりアメリカ?? さっぱり内容の分からないこのゲーム、マリオに似ている（関係ないけど）広報の前田さん、教えて〜（毎月毎月ゴメン）。

ランボルギーニ64（仮） RAC

タイトー　98年3月予定

登場するマシンは世界最高峰のスペックと値段を誇るランボルギーニディアブロとカウンタック。どう考えても編集部スタッフの給料では買えないぞ。ゲームは本格派で、レースでは初の4人対戦が可能。6つのコースは個性的だし、来春期待のレースゲームだと言える。

実戦パチスロ必勝法 ETC

サミー工業　未定

本物のパチスロを作っているサミー工業の作品だけに、楽しみにしてるんだけど、開発情報はこれまでに風のウワサも聞けなかった。でも、「順調に作ってる」との話をふっと小耳にはさんで、まずは一安心。てことは、画像公開と同時に発売もすぐ、ってことになるかも。

はみだしクン 左に同じくカプコン情報。どうやら同社はN64のハードをフルに活かしたオリジナルゲームを開発しているという話。でも『ストリートファイター』や『バイオハザード』はN64で当分発売されることはなさそう。残念。

はみだしクン

またまたカプコン情報。あのロックマンシリーズの続編『ロックマン&フォルテ』が発売されることが決まったぞ（98年3月発売予定）。ただしこれ、スーファミ版の話。それもニンテンドウパワーでなくパッケージでの発売に。

NEW

パチンコ365日 ETC

セタ　98年春予定

スペースワールドで初お目見えしたこのゲーム。パチンコメーカー平和の完全バックアップを得て、パチンコ台は本物ばっかり。最新のデジタル機種から、スティックでぱちぱち弾く手打ち式まで揃っているぞ。パチファンの方、これならお金を散財することないから安心だよ。

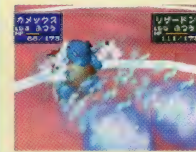
マリオアーティスト（仮） ETC DD

任天堂　98年7月

『ポリゴンメーカー』、『タレントメーカー』、『ピクチャーメーカー』の3本のソフトが発表されたマリオアーティストシリーズ。3本のソフトには互換性があり、データのやりとりもできるお得なゲーム。今後も新しいシリーズが発売されそうだし、可能性は無限に広がりそうだ。

ポケモンスタジアム ETC DD

任天堂　98年6月

64GBパックをつかってGBとN64が合体。君が今まで育てたポケモンがN64上でフルポリゴンになってバトルできるぞ。今回は4人同時対戦によるバトルもできるので、みんなでポケモンを持ち寄れば楽しいバトルができるぞ。他に図鑑もN64でパワーアップされるんだ。

NEW

ポケモンスナップ ETC DD

任天堂　98年秋予定

フィールドを歩き回ってポケモンを探し、そのいろんな動作や表情を撮影するという一風変わったゲーム。のんびりと散歩気分で遊べるっていうのが新しいし、おもしろいかもしれないね。64DDの大容量を使って撮影データもたくさん保存できそうだよ。発売は98年秋だ。

ピカチュウげんきでちゅう（仮） ETC

任天堂　98年秋予定

ついに発表された音声認識システムは、インカム形式のマイクとヘッドフォン。つけるだけでなんだかかっこいい気分になっちゃいそうだね。ピカチュウもかなり細かい言葉のニュアンスまで感じとってくれるので、本当に会話しながらピカチュウと仲良くなれるゲームなんだ。

NEW

DT（仮） ETC? DD

開発/マリーガル　未定

ゲームボーイをN64の入力装置として使えるならゲーム開発をしてみたかったと語っていたゲームスタジオの遠藤さん。現状ではDTというコードネームだけでゲームの内容は全くわからない。編集部では遠藤さんの代表作『ドルアーガの塔』を略したものではないかとのうわさ。

※画面はゲームスタジオのホームページです

今すぐに遊べるソフトなのだ

64ドリーム・オリジナル大好評企画

発売中ソフトの全リストだ

クリスマスプレゼントやお年玉の使いみちは、このリストでばっちりだ。各ソフトの実売価格は、P6の「ソフト実売価格鑑定団」、近日発売ソフトは、P4のソフトカレンダーのページでチェックできるぞ

※各ソフトの日付は発売された年月日です

ブラストドーザー ACT

任天堂●97年3月21日

有害物質を満載した巨大トレーラーが暴走。コントロール不能に陥った。安全な場所で解体できるように、建物を破壊してトレーラーの進路を確保せよ。難易度高めの破壊パズルACT。

ドラえもん　のび太と3つの精霊石 ACT

エポック社●97年3月21日

ドラえもんの四次元ポケットアイテムがバンバン登場してドラファンにはウレしいゲーム。大地・海洋・天空の3つのワールドを悪を倒すためにドラファミリーが大冒険するぞ。難易度は易しめ。

ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ ACT

エニックス●97年6月27日

へんてこでかわいいネンドロたちの世界を、キュートなメイドロボのマリナが冒険する痛快アクションゲーム。敵をフリフリする戦闘形態が新鮮。君もやつらをフリフリしちゃおう。

スーパーマリオ64 ACT

任天堂●97年7月18日

ご存じアクションゲームの最高峰。マリオが3D空間を自在にかけまわるぞ。クッパが絵の中に閉じこめた世界を元に戻し、またまたさらわれたピーチを助けるため、120個のスターを集めよう。

DOOM64 ACT

ゲームバンク●97年8月1日

世界中で大人気の3Dアクションゲームの元祖『DOOM』シリーズのN64版だ。ものすご〜く多いステージをひたすら戦い抜くあたりが非常に男らしくてかっこいいっす。敵もめちゃ恐い。

がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜 ACT

コナミ●97年8月7日

64初の128Mロムのうち48Mを歌と音声につかったというとんでもないソフト。おもしろさもとんでもないスケールだ。64ユーザーなら、1度はプレイしてみたいソフトだぞ。

爆ボンバーマン ACT

ハドソン●97年9月26日

今までどおりのシリーズものと思っていると肩すかしをくらいます。N64の爆ボンバーマンは全く新しいゲームなのです。ボンバーマンもステージも完全な3D空間に大変身したのです。

カメレオン・ツイスト ACT

日本システムサプライ●97年12月12日

カメレオン君が2本足で動き、ジャングルや砂漠を身軽に動くコミカル・アクション。カメレオンの武器は舌。伸びたり回転したり敵をからめたり。3Dスティックで微妙な動きを操作しよう。

デュアルヒーローズ 格闘ACT

ハドソン●97年12月5日

雨宮慶太氏がデザインしたキャラクターと世界観のなかで、戦隊モノのヒーローたちが戦う格闘アクションゲーム。3Dスティックでの操作など新しい試みは随所に見受けられるのだが…。

ワンダープロジェクトJ2 ADV

エニックス●96年11月22日

根強いファンも多い感動の名作アドベンチャー。かわいらしい機械の少女、ジョゼットが笑い、怒り、君にいろんなことを語りかけてくるぞ。コントローラパック同梱もうれしいね。

パイロットウィングス64 SLG

任天堂●96年6月23日

ジャイロコプター、ロケットベルト、グライダーを乗りこなし、各種タスクを達成しよう。タスク内容も豊富で、高得点を出すためにかなりハマる。エクストラゲームもおもしろいよ。

ぷよぷよSUN64 PUZ

コンパイル●97年10月31日

あらゆるハードでヒットしている超有名な落ちモノパズルゲーム。全国に数百万もの根強いファンを持ち、女の子にも大人気。パズルゲームは読み込み時間の早いカートリッジが一番。

スターフォックス64 SHT
任天堂●97年4月27日
SFCのポリゴンSTGが装いも新たに64で登場。映画を思わせる演出やフル音声による会話シーンは戦闘を盛り上げてくることまちがいなし。君はエースパイロットになることができるか？

時空戦士テュロック SHT
アクレイムジャパン●97年5月30日
ドゥームタイプのアクションシューティング。モーションキャプチャーを使った敵キャラの動きなどが見事。一部に残虐な表現が含まれるのでプレイヤーを選ぶかも。USAでは2を開発中。

スター・ウォーズ～帝国の影～ SHT
任天堂●97年6月14日
『帝国の逆襲』と『ジェダイの復習』の間に位置するストーリー。ハンソロの親友ダッシュレンダーとなって帝国軍に立ち向かう。帝国の影シリーズフィギュアがハスブロー社から出ていた。

ゴールデンアイ007 SHT
任天堂●97年8月23日
「女王陛下の諜報部員」007となって悪の組織の野望を打ち砕く、と言うシューティングアドベンチャー。けっこう難しいんだけど、チャレンジする価値はあるぞ。4人対戦もすごくオモシロイのだ。

ワイルド チョッパーズ SHT
セタ●97年11月28日
42タイトルでている中でも、唯一のレフトポジション操作が新鮮なこのソフト。敵のミサイルやバルカンを見切って、ミサイルやロケット弾をぶちかませ！隠しヘリも用意されてるぞ。

栄光のセントアンドリュース SPT
セタ●96年11月27日
イギリスの名門コース、セントアンドリュースを完全再現した本格派ゴルフゲーム。3Dスティックをパチンとはじく新感覚ショットが心地よい。ゴルフ好きのおとーさんならずとも、オススメ。

超空間ナイタープロ野球キング SPT
イマジニア●96年12月20日
華麗な演出がウリ。近々、かなりパワーアップした続編の出る予定なので、新品を定価で買うのはちょっと待ったほうがいいでしょう。でも投打の駆け引きや演出は今見ても楽しめますよ。

実況Jリーグ パーフェクトストライカー SPT
コナミ●96年12月20日
N64の力を最初にみせつけた秀作サッカーゲームだ。レスポンスのはやさと微妙な操作で誰でもプロ顔負けのプレイを楽しむことができる。作戦数などシミュレート要素も充実。

実況パワフルプロ野球4 SPT
コナミ●97年3月14日
今や野球ゲームの代名詞となったパワプロ。新人選手を育成できるサクセスモードでは、初の投手編も登場して、自分だけの完璧なオリジナルチームを作ることができるようになった。

JリーグLIVE64 SPT
EAV●97年3月21日
アメリカ版も発売中。スポーツゲームでは定評のあるEAVの制作だけど、これはちょっと不発って感じがするぞ。操作にはかなりストレスを感じるし、ビジュアル面でもなんだか…。

パワーリーグ64 SPT
ハドソン●97年8月8日
常にリアルさを追求してきたパワーリーグ。ここでも球場の雰囲気は見事です。12の球場でのホームラン競争は楽しめます。でもペナントレースはちょっち不満が残る内容かも…。

Jリーグダイナマイトサッカー64 SPT
イマジニア●97年9月5日
ファミコン時代から、サッカーソフトで名をはせている天野氏による作品だ。デフォルトよりもやっぱり自分でフォーメーションを組み替えることが勝利の秘訣か。歴史は繰り返す。

実況ワールドサッカー3 SPT
コナミ●97年9月18日
実況Jリーグのワールド版。といっても世界の強豪と戦うだけあって難易度は微妙に変わっている。安易なパスやシュートは通用しなくなっている。世界のカベは厚いのだ。

Jリーグイレブンビート1997 SPT
ハドソン●97年10月24日
編集部のキクボウ&タムタムVSアンドレ&おっちゃんで夜な夜な遊んだこのソフト。とっても笑えて熱くなれる1本です。1人でも日本代表で世界の強豪と戦えるなど◎のソフトです。

64大相撲 SPT
ボトムアップ●97年11月28日
ミニゲー満載の大相撲ゲーム。数あるミニゲーの中でも「ちゃんこでごっつあん！」はいろんな面で笑える。ときメモ的なモードもあり、美少女たちが君の奮闘を応援してくれるぞ。

ファミスタ64 SPT
ナムコ●97年11月28日
ファミスタ最新作は64で。日本全国を行脚して宇宙人と戦う「君の最強チーム」モードは壮大なスケールかつバカバカしさで最高。プロ選手のデータはもちろん97年度の最新版だ。

スノボキッズ SPT
アトラス●97年12月12日
4人対戦が可能な、楽しく遊べるスノボゲームだ。アイテムを使ったバトルやリフトのある周回コースはメチャ楽しいぞ。友達がそろったら、このゲームで対戦しようぜ。

最強羽生将棋 TAB
任天堂●96年6月23日
発売されて1年半たつけれど、将棋ファンならどんな人にもお勧めできます。強さも記憶力も抜群のタイトル通りソフトです。羽生名人の棋譜までついてて、ホント素晴らしい出来です。

麻雀MASTER SHT
コナミ●96年12月27日
有名人のそっくりさんが登場する、ライトなお友達感覚で楽しめる麻雀ソフト。でもなめちゃいかん、君が相手をする登場キャラは、クセがあってかなり強いぞ。眠れぬ夜が続くのだ…。

麻雀64 TAB
光栄●97年4月4日
「麻雀大学」に入学し、様々なカリキュラム=対局をこなして卒業を目指すという個性的な麻雀ソフトだ。麻雀用語の勉強ができる図書館もあり、初心者にも分かりやすい設計。めざせ主席卒業。

雀豪シミュレーション 麻雀道64 TAB
ビデオシステム●97年7月25日
雀豪たちの住む町で、誰よりも早く賞金合計の目標額を達成しよう。ライバルを牽制したりなど、対局に勝つだけでなく、SLG的な駆け引きも必要だ。3人打ち麻雀も楽しめるよ。

麻雀放浪記CLASSIC TAB
イマジニア●97年8月1日
阿佐田哲也のあの小説が舞台。映画はモノクロで終戦直後を表現していた。このゲームでは独特のかたり口や効果音が荒れた時代の雰囲気を出している。卓に引き込まれそうな感じだぞ。

プロ麻雀 極64 TAB
アテナ●97年11月21日
マリオクラブおすすめソフトにも推薦された麻雀ゲームの雄、極シリーズの最新版だ。しっかりとした打ち筋、初心者から上級者まで楽しめる設計。プロ雀士に挑戦して腕を磨け！

マリオカート64 RAC
任天堂●96年12月14日
もはや説明する必要もない人気ソフト。4人対戦白熱カートレースゲームはマリオやヨッシーなどのおなじみのキャラ。何回プレイしても飽きないバランスのよさはハマることうけあい。

ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション RAC
ヒューマン●97年3月28日
F1タイプのマシンで、実在のF1コースに似たコースを走る。登場するレーサーたちも実在のF1レーサーたちのそっくりサン。昔ながらの「ヒューグラ」のシステムが健在しているレース。

ウェーブレース64 RAC
任天堂●97年7月18日
きらめく波、飛び散る水しぶき、震える振動パック。夏、夏、夏、夏!! ココナッツ!! 海が好きでも嫌いでも、美しいグラフィックと、ストイックなレースにきっと君も魅了されるはずさ。

マルチレーシング チャンピオンシップ RAC
イマジニア●97年7月18日
最後尾からスタートするグランプリ。ごぼう抜きでトップを取るのはかなり気合いがいはいる。隠しマシンとのマッチアップも熱くなれるぞ。しかしコースの数が少なすぎるのが残念かな。

ディディーコングレーシング RAC
任天堂●97年11月21日
発売から約1カ月。まだまだ楽しいディディーのレーシング～。かわいいキャラクターたちが繰り広げるバトルレース。1人用のモードが充実しているので1人でも楽しめる。4人同時対戦可。

トップギア・ラリー RAC
ケムコ●97年12月5日
選択できるコースは全5コース、選択可能なマシンは10車種以上。どのコースも1周するのに約2分ものロングコースなので走りがいがある。本誌ではマシンのペイント大会実施中（P.125）。

HEIWAパチンコワールド64 ETC
ショウエイシステム●97年11月28日
パチンコの老舗メーカー「平和」のシステムを元にした本格派パチンコ。1台1台の釘の調整もばっちりで、まさに実践シミュレーションが可能な作品だ。パチンコ知らないあなたもいかが？

はみだしクン ハドソンが早くもあの『爆ボンバーマン』の第2弾を開発しているという情報をキャッチしたぞ。開発状況や発売日などの詳細はまだまだ不明だけど、ボンバーマンファンにはまた楽しみがひとつ増えたね。

NINTENDO64
ちょう たい かん
超体感
トップギア・ラリー
バトルラリー
Top Gear Rally
跳ねる
は
傾く
かたむ
1~2人用
12月5日発売
と NINTENDO64 および振動パックは任天堂の商標です。
© 1997 KEMCO/BOSS GAME STUDIOS
●お問い合わせ　コトブキシステム株式会社 ファミリーソフト事業部 03-3225-3456
●ホームページ　http:// www.hiwave.or.jp/ kotobuki /

KEMCO

飛び出す

2人対戦可
振動パック対応

イメージガール
吉田 忍

全天候型バトルラリーゲーム
トップギア・ラリー
価格6,980円(税別)

キリトリ線

トップギア・ラリー
64ソファプレゼント 予約カード

〒
ご住所

ふりがな
お名前 男・女 歳

TEL

店名スタンプ欄

※お店の人に証明のスタンプをもらってください。

※この予約カードをコピーして使ってもOKです。

キリトリ線

お待たせしました! 今月の読プレはついに発売、待望のN64ソフトがた〜くさんあるぞ!! 年末年始ってことでロクヨンドリームからは福袋もプレゼント。当たるといーね!!

商品番号1 NINTENDO64
1名 提供／ロクヨンドリーム

これがなくっちゃ始まらない!!

商品番号2 コントローラーブロス
5名 提供／ロクヨンドリーム
色の選択は編集部におまかせ下さい

商品番号3 ドリーム福袋
1名
提供／ロクヨンドリーム

かなりいいものが入っているらしいぞ!!

商品番号4 N64ソフト ヨッシーストーリー
3名

商品番号5 N64ソフト ハイパーオリンピック イン ナガノ64
提供／コナミ
3名

商品番号6 N64ソフト 64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド
5名 提供／バンダイ

商品番号7 N64ソフト スノボキッズ
提供／アトラス
3名

商品番号8 N64ソフト バーチャル・プロレスリング64
提供／アスミック
3名

商品番号9 N64ソフト トップギア・ラリー
提供／ケムコ
3名

※各N64ソフトは1名につき1本となっております。

N64ソフト カメレオン・ツイスト

提供／日本システムサプライ

3名

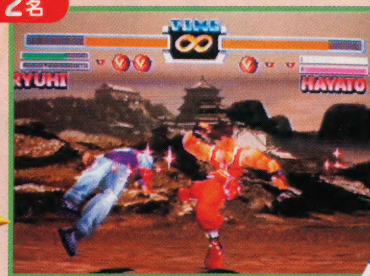
N64ソフト 64大相撲

提供／ボトムアップ

3名

N64ソフト 飛龍の拳ツイン

提供／カルチャーブレーン

2名

N64ソフト HEIWAパチンコワールド64

提供／ショウエイシステム

2名

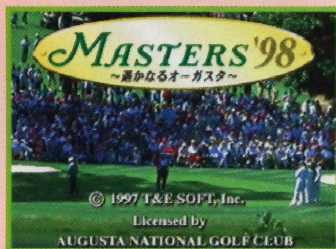
N64ソフト 遥かなるオーガスタ MASTERS '98

3名

提供／ティーアンドイーソフト

N64ソフト ワイルド チョッパーズ

提供／セタ

3名

NINTENDO POWER 公式遊び方BOOK

提供／任天堂

3名

本格毛筆はがき作成ソフト 『ふでひゃくさい』

2名

提供／リコー　Win 97版

育成散歩計 『てくてくエンジェル』

提供／ハドソン

3名

ついてるじゃん!!

ほんまに

The 64 DREAM 12月号 ●プレゼント当選者発表●

当選者発表おめでとう!!

●ドリームセット
兵庫県／田村和弘
●ドリームテレカ
大阪府／上野晃平
佐賀県／大串栄彦
埼玉県／粂谷朋宏
神奈川県／神崎　彩
山口県／久保田雄節
大阪府／左海庸光
愛知県／佐藤雅彦
愛媛県／津村有一郎
岩手県／細田圭子
京都府／余田浩明
●マリオたちのぬいぐるみ
北海道／中村祐美
●任天堂セット
長崎県／柏木治邦
●セタセット
大阪府／高之瀬敬一
●GBソフトポケット麻雀
香川県／大北至紀
●バンプレストセット
北海道／上野大輔
福島県／大野友嗣
愛知県／加藤里奈
茨城県／櫻井一弘
奈良県／椹木陽平
埼玉県／重岡恵子
●ハドソンセット
長野県／斉藤輝男
●実況ワールドサッカー3
栃木県／神山明久
●日本システムサプライセット
静岡県／芹沢幸雄
●ポケモンバトエン
秋田県／篠田京介
山口県／三村和也
福岡県／古川康夫
●ドラえもんジグソーパズル
山口県／河村一弘
神奈川県／細谷源太
長崎県／南　知子
●64ラック
神奈川県／山田亮太郎
●64システムラック
山梨県／猪俣貴人
●ホリコマンダー
大阪府／山本　遼
●トップギア・ラリー特製テレカ
愛知県／松本圭介
千葉県／村田　聡

応募の方法

アンケートハガキの項目に希望商品の番号と商品名を明記して下さい。

応募締切
98年1月20日

当選発表
『The64DREAM 4月号』
(2月21日発売)

メリークリスマス&ハッピーニューイヤー!
今月号の特集はいかがでしたでしょうか? あのソフトやあのハードの発売延期など、ちょっぴり悲しい気分になった人もいるでしょうが、大丈夫。1998年はN64ユーザーにとって間違いなく愉快で楽しい年になると、64ドリームは断言します。それではみなさま、よいお年を!

3月号は 1月21日(水)に発売します 定価490円

※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

次号予告

特報 どこよりも詳しい **ヨッシーストーリー大攻略**

特別付録

今月号に続いて来月も別冊付きだ!

ほか、『ゼルダ』や『テン・エイティ』など、期待のN64ソフト情報満載でお届けします。お楽しみに。

※予告の内容等は変更される場合があります。

64GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です。

Game Dream Believer 編集後記

●スペースワールドの前日に風邪をひいて2日も食事できませんでした。すると今度は足の親指の付け根が痛くて歩けなくなり3日も食事できませんでした。体重計にのると4キロやせてました。ちょっぴりうれしかった(わたる)

●逆転!小学校は6年間、整列する時いちばん前だった。今では同年代平均より大きくなった。ちびっ子だった64も、いつの間にかソフトの数が増えいて、気がついたら一番大きくなっている。そんな日も近いぞ(キクボウ)

●ポケモン映画の記者会見でもらったお土産のポケモンドラ焼きは栗入りこしあんと小豆クリームの6ヶ入り。かつて『FF4』の発表会では来た全員にSFC本体ってのがあったけど、あるところにはあるもんですな(マッシー)

●貯金箱を買った。お金を入れると動いたりしゃべったりするダースベイダー。玄関に置いて、帰ってくるたびにお金を入れている。でも、貯金箱にしては高いよな。6800円もしたし。もしかしてムダ使い!?(ケイ少佐)

●なななんと置き引きにあった。ナイロン製のバッグには財布とミッフィーグッズのほか化粧ポーチ、母りんからのイヤリングが! しくしく…もっと裕福なバッグをねらってよ(真下さんこそおめでとうございます。金欠ふくもち)

●子供の頃、クリスマスにゲームウォッチやファミコンをもらった時には、本当に「夢のようだ」と大感激した。オトナになった今はなかなかそんな感動はないけど、「夢のある」誌面づくりにがんばりたいっす(ちづる)

●有明で夏冬恒例の「あの」イベントが開かれるのは確か12月28〜29日…。高校時代はよく仲間とサークル参加してたんだけどなー。ここ数年はさすがにねー。(ま、今でも毎回一般参加はしてるんだけどね/もっちー)

●「ポケカメ」の田中宏和さんとは同い年。「酉年はね、この2〜3年はとてもいい運勢にあるんですよ」という彼の一言に勇気づけられました。「ポケモン」の石原恒和さんとも同い年だし、98年はいい年にするぞ〜(SAO)

The 64DREAM【2月最新ソフト情報号】
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集 〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
●広告・業務・販売
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL03(3211)2579(広告) TEL03(3211)2596(販売)
TEL03(3211)2568(業務) FAX03(3214)8558(共通)

バックナンバー に関するお問い合わせは左記、業務課までお願いします。

Game Fan Booksシリーズ

最新刊

スティープ スロープ スライダーズ 公式ガイドブック

毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円（税別）
ISBN4-89563-828-6 C0076

雪煙を上げてトリックをきめろ！3Dポリゴンを使用した本格的スノーボードゲームを、開発元の監修により登場するすべてのコースを精密なマップ付きで紹介。隠しキャラ、隠しステージの出し方やトリックポイントの詳細な解説など、初心者から上級者まで、「SSS」のことを知りたい方必携の、そして唯一の本だ。

最新刊

ファーランドストーリー 〜四つの封印〜 公式ガイドブック

毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円（税別）
ISBN4-89563-864-2 C0076

魔族にさらわれた幼なじみを救え！パソコンで長い人気を誇るシミュレーションRPG、「ファーランド」シリーズがとうとうプレイステーションに移植。オープニング・エンディングアニメーションから全25ステージの攻略方法、全キャラクター／アイテムデータまで、「ファーランド」を満喫できるのはこの一冊だけです。

好評発売中

タイトル	機種	編者・定価・ISBN
ムーンライトシンドローム ビジュアルガイドブック	Play Station	毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円（税別） ISBN4-89563-862-6 C0076
タクティカルファイター 公式ファンブック	SEGA SATURN	毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円（税別） ISBN4-89563-823-5 C0076
〜聖刻1092〜 操兵伝 公式攻略ガイドブック	Play Station	毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円（税別） ISBN4-89563-792-1 C0076
プロ野球グレイテストナイン`97 メークミラクル ガイドブック	Play Station	毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円（税別） ISBN4-89563-825-1 C0076
ぱにっくちゃん スペシャルガイドブック	SEGA SATURN	毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円（税別） ISBN4-89563-796-4 C0076
クロックタワー 〜The First Fear〜 攻略ガイドブック	Play Station	毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円（税別） ISBN4-89563-827-8 C0076
初恋ばれんたいん 公式ガイドブック	Play Station	毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円（税別） ISBN4-89563-795-6 C0076
メタルエンジェル3 公式ファンブック	Play Station	毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円（税別） ISBN4-89563-794-8 C0076

MYCOM 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル 出版事業部 TEL.03-3211-2568

●お求めは全国の書店・ゲームショップ等にてどうぞ。